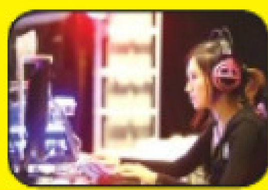
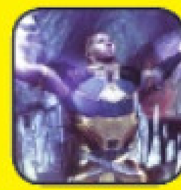


钢铁玫瑰冬日绽放
——IronLady国际女子电子竞技邀请赛纪实



龙世纪
——觉醒

03月下
本期特惠价
￥7.00

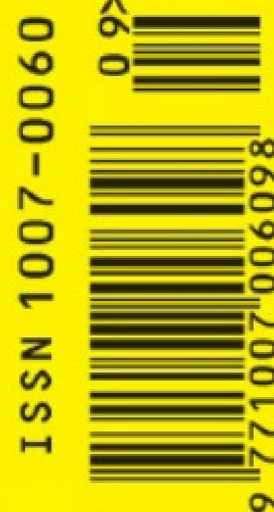


www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第326期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择







本期重磅专题：
烂尾游戏——虎头蛇尾的游戏大作



本期强档攻略
质量效应2



梦幻诛仙 搜索

完美特服号QQ: 96061





¥10,000,000

大礼招募梦诛粉丝

《梦幻诛仙》金兜兜粉丝节

3月隆重开启！

100%有礼

梦诛粉丝团现正火爆集结中！

上线参加“金兜兜粉丝节”成为《梦幻诛仙》粉丝，

¥10,000,000超级豪礼等你分享！

骨灰粉丝送黄金



纯金兜兜珍藏版



纯金兜兜吊坠

菜鸟粉丝送数码礼包



时尚笔记本电脑

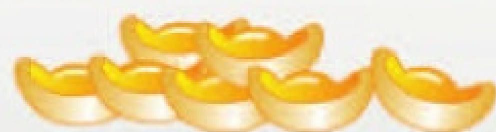


PSP



iPod

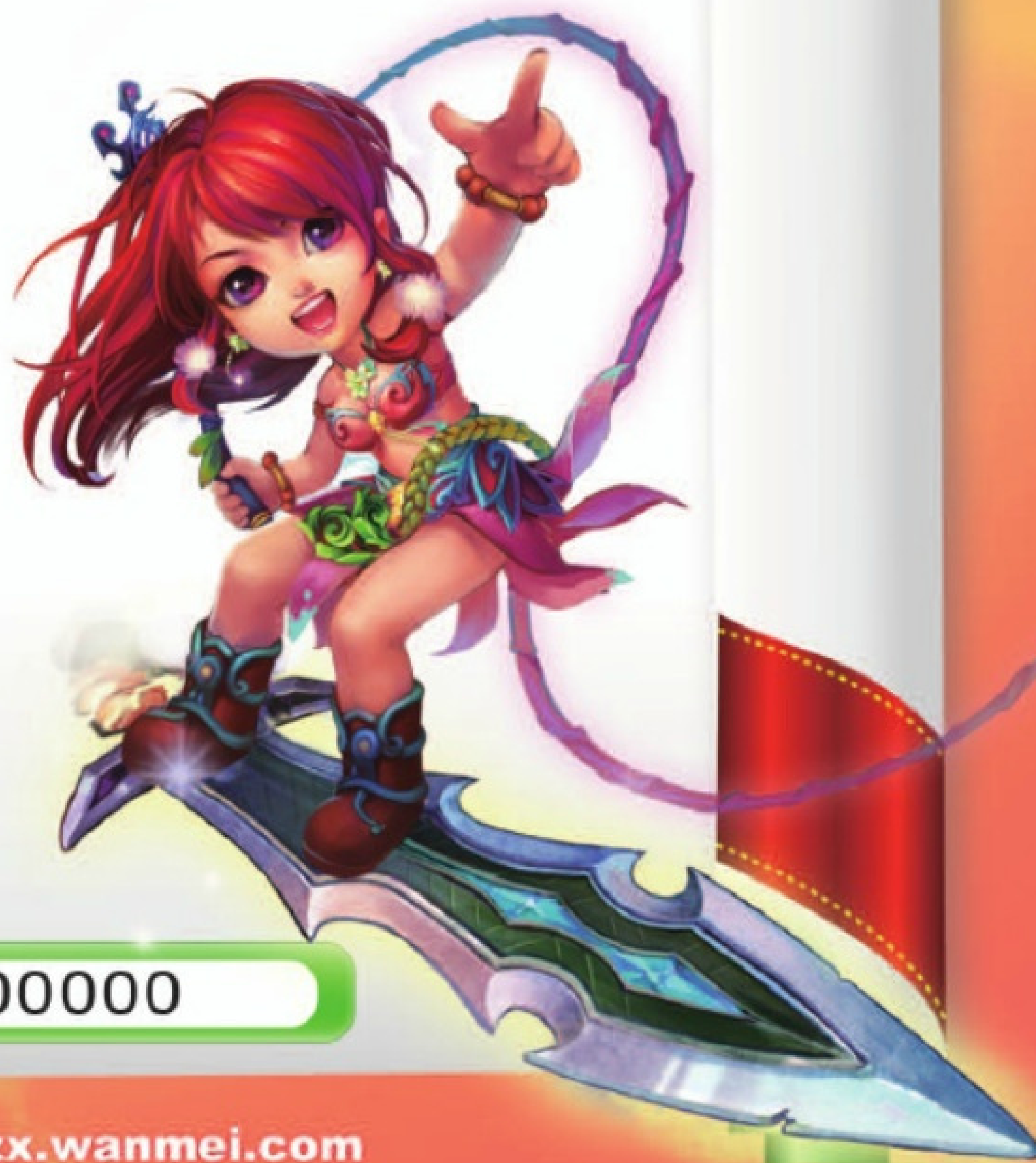
铁杆粉丝送百万元宝+海量经验



8,000,000元宝共分享



5亿经验天天送



粉丝节尊贵激活码：80001118200000

欲知详情请登录官方网站查询：mhzx.wanmei.com

奖品图片仅供参考请以实物为准

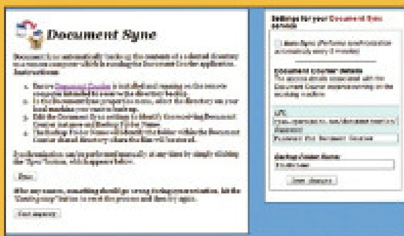
www.wanmei.com

完美时空 PERFECT WORLD

P16 网络时代 重点推荐

云计算应用的新革命，Opera Unite
——个人电脑变服务器

传统的互联网建立在“客户端-服务器”计算模式之上的，浏览网页论坛、分享影音视频……



P28 实用软件 重点推荐

乾坤大挪移之数字时代媒体转换

越来越多的电子设备让人们的生活更加丰富，生活中常常需要音频、视频在不同的设备中进行转换，本文就将介绍DVD、CD……



P110 前线地带 重点推荐

一切为了“星际2”！
——《星际争霸Ⅱ》封测体验

本刊在拿到《星际争霸Ⅱ》封测账号之后第一时间组织人力投入其中，在最短的时间内制作了这篇第一手封测体验报告。



P120 评游析道 重点推荐

从电影角度浅谈游戏创作

在游戏和电影两种艺术关系日益密切的今天，游戏制作者们应该结合游戏的特点以及电影剧作理论来创造更加具有深度和高度的作品……



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 何先进
朱良杰 李卓 赵绮也 白云龙
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 何先进
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年03月16日
定　　价 人民币 10.00元

新品初评

专栏评述

网络时代

实用软件

应用心得

硬件评析

责编手记

本人在担任第一期责编之后又荣幸成为春节后第一期责编，按说总拿第一也算是人品不错了，不过这种第一不要也罢。

虽然都还没有从新年的欢乐中完全走出来，不过开始工作后仍然一丝不苟。值得表扬的是，现在大家已经不需要责编出马挨家挨户询问进度了，托新年的福，大家精神矍铄，都乐于主动向责编报告进度：

“责编，星际2出了Beta测试，我要赶稿子只好晚点交。”“责编，我临时加了页码要换稿子，可能会晚点。”“责编，我没买到回京的车票只好晚两天回，稿子嘛也会晚点。”“责编，冰河家娃病了，专题要晚些交。”……

我默默地听着众多的汇报，盘算着出片的安排，心拔凉拔凉的。不过到了出片日一总结，竟然基本都快完工了，怎么这么快？“周末都在干活呢……”编辑部难得一次异口同声的回答。“嗯，值得表扬，今晚的盒饭会多给你们几片肥肉的！”

我的麻烦绝对不止这些，北方的气候干燥，身上难免带些静电，不过在北方的10年中，就属今年立冬后静电最严重。随便碰到任何金属物品都能听到“啪”的一声，然后手指发麻，多次下来现在已经有心理阴影了，看见任何金属物品都避免触碰，不得不碰的时候只好先用一根手指轻触，虽然还是会放电不过也算有心理准备了。可是这样心惊胆战长时间后感觉很是疲惫，只好向编辑部求助，不得不说大家都有奇思妙想：

“要不你手上拿根铁丝，另一头接地即可。”

“其实不用手上拿，脚腕上拴一根铁丝接地就好了，方便而且节约用材……”

不过问题虽小但还是要解决啊，贤惠的小白同学告知：洗衣服用点柔顺剂即可。测试结果，很好，在此感谢。

本期责编　星尘

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
江　苏	杨菁华	辽　宁	陆勇胜
山　东	宋月晓	广　东	郭洪峰
新　疆	陈政豪	云　南	张　伟
山　西	冯宵阳	贵　州	于智宇
广　东	林加来	浙　江	张爱华
河　南	刘知韬	江　苏	沈志远
山　西	高　悦	新　疆	杨自杨
四　川	王敬才	湖　北	张兴远
新　疆	郭俊威	山　东	叶晓明
北　京	张　喆	湖　南	徐　达



▲奖品为《游戏剧场小说版》一本

戴尔外星人M11x笔记本电脑
最小最强游戏本

■晶合实验室 壹分

M11x是戴尔外星人系列游戏笔记本电脑中最新的一款产品，它在2010年初举办的CES大展上首次露面，是全球首款面向游戏玩家的11.6英寸笔记本电脑。这款产品的外观延续了外星人系列的特点，基本上是个缩小版的M15/17x，但在用料和细节处有所变化。M11x没有采用阳极氧化铝顶盖，改为普通工程塑料，顶盖中央的外星人标志也取消了背光设计，但底部仍保留了部分铝合金材质。

虽然是11.6英寸的产品，但M11x由于采用了较高的硬件配置，受电池、散热等方面的限制，机身最厚处达到32.7mm，重量达到2kg（实测，含电池），基本与主流13.3英寸笔记本电脑相当。M11x的机身投影面积为285.7mm×233.3mm，比一本《大众软件》略大一些。这款产品采用了特殊的内置电池设计，要卸下电池需要打开整个底壳，因此在底壳对应的位置设置了剩余电量显示窗口。M11x采用由三星出品的高容量锂电池，造型为平板式，比2.5英寸硬盘略大，容量高达63Wh。


整体轮廓与M15/17x相似，但尺寸小了许多；机身左侧提供了丰富的接口


机身右侧接口和带有蓝色背光的散热口

这款产品采用主频为1.3GHz的英特尔Core2 Solo U7300处理器，这是一颗单核心超低电压处理器，拥有3MB二级缓存，支持1066MHz前端总线，热设计功耗仅10W，主板芯片组采用英特尔GS45+ICH9M-SFF。M11x支持Hybrid双显卡切换技术，可在板载的GMA X4500HD和拥有1GB独立GDDR3显存的NVDIA GeForce G335M独立显卡之间切换。GeForce G335M是NVIDIA最近推出的新显示核心，采用40nm工艺制造，拥有72个流处理器，核心频率为450MHz，Shader频率为1210MHz，显存频率为1580MHz，性能不俗。存储方面，M11x没有提供内置光驱，用户需要单独购买外置光驱，送测样机配备了东芝500GB 7200r/min硬盘和4GB DDR3 1066内存（2GB×2）。


屏幕开阖角度约130°，机身显得较厚实



机身底部依然提供了金属铭牌，出厂时可将玩家的ID用激光刻上

这款产品采用传统的中置转轴设计，顶盖无锁具，屏幕开阖角度约130°左右，转轴阻尼力度良好，可以稳定地固定在开阖范围内的任意角度。屏幕分辨率为1366×768，屏幕亮度充沛、色彩鲜艳，对比度表现也很不错，水平可视角度为160°左右，在测试中我们没有发现明显的漏光或拖影，完全可以满足游戏和影音娱乐的要求。

M11x的接口配置在同尺寸产品中可称翘楚，除VGA输出、3个USB 2.0接口和多功能读卡器之外，还提供了IEEE 1394和笔（下转第7页）





M11x是一款极有特色的产品，性能较好，能满足当前大型3D游戏的要求，虽然重量不占优势，但体积较小，不会在旅途中造成太大负担。不过高昂的售价使大部分玩家无缘亲近，我们建议资金充裕的游戏玩家考虑这款产品。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★

厂商：戴尔（DELL）
上市状态：已上市
售价：15000元
附件：电源适配器/软件光盘/说明书等
咨询电话：800-858-2880
推荐：资金充裕的玩家



急速狂飙

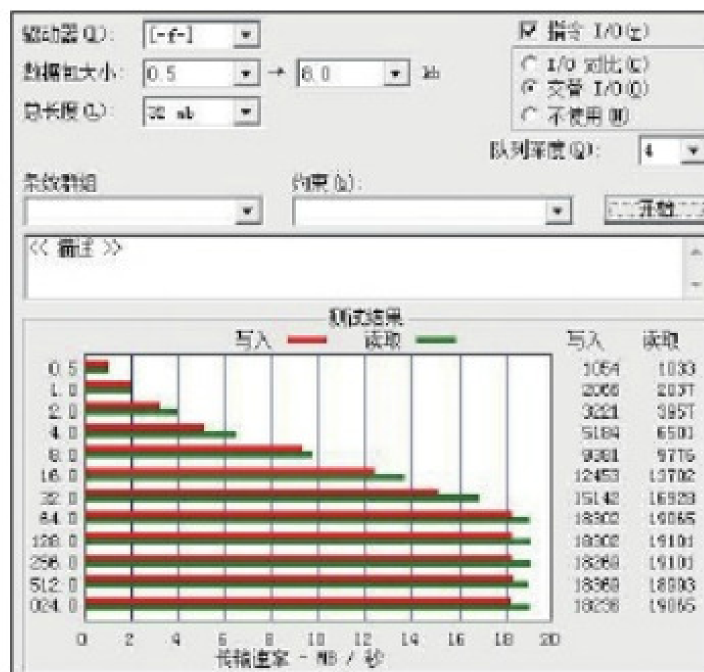
KINGMAX 32GB SDHC

■晶合实验室 壹分

更大容量、更快速度一直是存储行业追求的目标，KINGMAX送测的这张SDHC除拥有高达32GB的容量之外，还标称可达到SDHC CLASS 10标准的读写速度，也就是写入速度达到10MB/s或更高——无论容量还是速度，这张卡都达到目前零售市场中的最高规格。

根据SD协会的标准，CLASS 10规格的SDHC可与现有的CLASS 2/4/6规格产品兼容，因此用户无需为规格升级而支付额外的成本。这款KINGMAX出品的SDHC通过了欧盟CE、美国FCC和RoHS认证，由于采用了第二代PIP封装技术，因此通过了IEC 60529防水检测，并获得了IPX8（等同于日本JIS 8）防水等级认证，拥有完全防水防尘的能力。另外KINGMAX还表示这款产品可在-25℃～85℃的温度下工作，可适应各种不同的工作环境，使用寿命可达10年以上。

由于目前尚无可靠的CLASS 10测试设备，因此我们采用可支持CLASS 6的创见P8多功能读卡器和ATTO Disk Benchmark来测试这款产品的读写速度。从测试成绩来看，这款产品的最高写入速度约18.2MB/s，最高读取速度约19.1MB/s，性能表现令人满意。


ATTO Disk Benchmark测试成绩截图



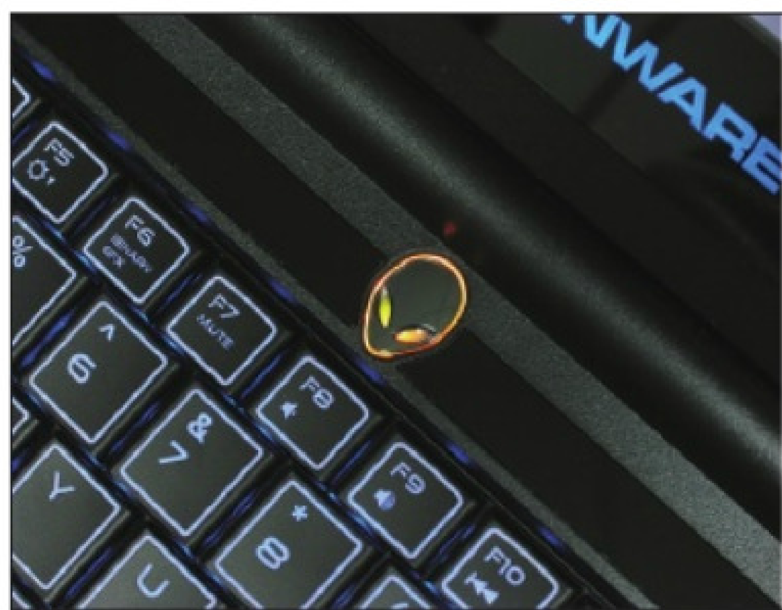


KINGMAX 32GB CLASS 10 SDHC拥有极高的读写速度和超大的存储容量，非常适合支持SDHC的数码摄像机和中高端数码相机，它可满足极高分辨率下的视频拍摄或高像素高速连拍的需求。

炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★☆

厂商：胜创（KINGMAX）
上市状态：即将上市
参考价格：1500元
附件：样品不详
咨询电话：800-830-9257
推荐：数码相机及数码摄像机用户

（上接第6页）记本电脑中罕见的Display Port，不仅能满足玩家当前的需求，也预留了未来的可能性。另外值得一提的是，M11x还提供了两个耳机输出接口，这一设计同样非常罕见，但却符合两人同时游戏的需求，足见设计者的用心。


键盘区带有蓝色背光，电源开关采用外星人头像造型，带有多彩背光，眼睛部位则对应硬盘灯


东芝500GB硬盘和大容量内置电池

性能测试我们基于M11x预装的Windows7家庭版进行，采用PCMark Vantage来测试其整体性能，3DMark 06、《街霸4》、《鬼泣4》来测试其游戏性能。需要说明的是，由于Windows7与MobileMark 2007存在兼容性问题，因此我们在电池续航的测试中将操作系统更换为Vista简体中文旗舰版，切换至整合型显卡，并采用了一台三星SE-S084外置DVD刻录机。

从测试成绩来看，M11x的整体性能与当前主流笔记本电脑相当，游戏方面得益于高水平的独立显卡，其成绩要略高于主流笔记本电脑，能够满足当前流行的大型3D游戏的需求，符合其针对游戏玩家的定位。在续航时间方面，当这款产品切换至整合型显卡时，有非常出色的表现，MobileMark 2007 DVD播放模式下获得了245分钟（4小时5分钟）的最大续航时间。另外，在测试中我们注意到这款产品的散热控制较好，仅右侧腕托部分温度略高，但并不会对使用造成明显影响。

戴尔外星人M11x测试成绩表

测试项目	设置	成绩
PCMark Vantage	默认设置	3330
3DMark 06	1280×768/默认设置	5737
《街霸4》	1024×768/默认设置	70fps
《鬼泣4》	DX10模式/1024×768/默认设置	88fps
MobileMark 2007	DVD播放	245mins

漫步者M35便携式音箱
iPod好伴侣

■晶合实验室 壹分

M35是漫步者继M360之后推出的有一款与iPod/iPhone搭配的音箱，不同的是M35采用了便携式设计，不仅体积和重量远远小于M360，功能也进行了针对性地简化，并附赠一只便携包。M35的正面采用了平板式设计，投影面积为280mm×151mm，呈一个狭长的矩形。正面大面积的金属网罩和简洁的高抛光面板使它看上去非常薄，实际上它的厚度达到了45mm。不过M35的厚度主要是为了给扬声器单元营造尽可能大的箱体空间和特殊弯曲设计的倒相管，因此其重量要比预想来得低，约为1.2kg。

M35采用两只漫步者最新的2.75英寸全频带扬声单元，从外观上看这枚扬声器与M360中的一模一样，使用了高磁密度的稀土磁体，独特的涟漪状振膜表面经过特殊处理，涂覆着一层漫步者研制的特殊胶层，用于提高其高频表现。为了增加低频量感，M35的倒相管采用了180°折叠结构，在尽可能小的空间内增加了倒相管长度。另外，为了增加箱体容积，箱体内还填充了一层吸音棉。


插入iPod touch的样子


附赠的遥控器可装入机身顶部的插槽内

这款产品采用Class D放大电路，功放芯片为TPA3008D2，额定输出功率为2×10W，考虑到M35每只单元的实际承载功率只有6W，这颗功放芯片在实际使用中不会处在满负荷状态，这对降低失真和发热量都有益处，因此M35的功放电路中也没有安装散热片。M35内部集成了漫步者智能响度控制（E.I.L.C.，Edifier Intelligent Loudness Control）功能，该功能的原理是利用人耳听觉特征，根据音量大小对不同的声音频段进行补偿和调整，从而使音箱在各档音量下都能表现出均衡如一的音质。



按下背部的按键，前面板下方的插座即可向外翻开

M35的iPod/iPhone插座采用了独特的折叠式设计，以缩小携带时的体积。在音响的背后，有一个独立的按键，按下它即可同时打开iPod/iPhone插座和背后的支架，当插入iPod/iPhone时还会自动为其充电。在机身顶部，操控按键呈一字排列，功能标识一目了然。在按键的后方是遥控器插槽，随机附赠的遥控器就隐藏其中。M35还内置了一只5号充电电池，可提供约8小时的电力。

除直接播放iPod/iPhone中的歌曲之外，M35还可通过3.5mm立体声音频线连接其他音源设备，并提供了FM收音机功能，内置可收缩和旋转的天线。M35的收音机功能可存储3组共18个频道，测试中搜台速度非常快，频道信号定位准确。另外M35还可用iPod/iPhone、FM频道作为闹铃，并支持贪睡功能，漫步者还首次在M系产品中加入了定时关机功能，适合喜欢听着音乐入睡的用户。





M35的功能设置简单实用，音质表现与普通微星音箱相比还有一定优势，收音机的效果也好于之前的M360，是一款非常不错的产品，如果能适当降低价格，相信会获得用户的认可和支持。我们建议iPod及iPhone用户考虑这款可以方便携带的产品。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商：漫步者（Edifier）
上市状态：已上市
售价：960元
附件：数据线/软件光盘/说明书等
咨询电话：800-810-5526
推荐：iPod及iPhone用户

REVO DOMINO D2 多功能收音机

白色多米诺

■晶合实验室 壹分

REVO是一个来自英国的收音机品牌，官方网站的资料显示其总部位于苏格兰的Lanrak，致力于DAB、DAB+、高清和网络广播产品设计和制造，并于2008年8月获得了苹果的认证和授权，开始设计制造与iPod/iPhone配套的产品。这个品牌的历史并不长，REVO于2004年3月推出其第一款车载DAB数字广播设备，随后以每年2～3款的速度推出新产品（至截稿时共有9款产品在产），并于2008、2009年先后获得了红点国际产品设计奖（Red Dot International Product Design Award ）及iF产品设计奖（iF Product Design Award）。从这些资料来看，REVO是一个以产品设计见长的品牌。



今年年初，REVO正式宣布进入中国市场，第一批产品包括IKON和DOMINO D2两款，并于近期将白色的DOMINO D2送至晶合实验室进行评测。与国内常见的iPod/iPhone配套音箱不同，DOMINO D2的本质还是一款收音机，因此它只提供了一个扬声器，没有设置复杂的分频电路或声学结构，利用NXT专利的 Balanced Radiator扬声器技术，DOMINO D2可对音乐回放的音质进行补偿，比普通的单声道扬声器效果要好一些。根据官方网站公布的资料，DOMINO系列包括D1、D2、D3三款产品，其中D1和D3支持DAB、DAB+数字广播、FM和网络广播，而送测的D2仅支持FM和网络广播。



顶部的操控按键和iPod/iPhone插座

DOMINO D2的体积只有215mm×127mm×142mm，是一款小巧的产品，它的外壳采用工程塑料制造，拥有黑、白两色可选，外表覆盖一层类肤质涂层，触感细腻；产品的边缘和棱角都经过圆弧处理，浑身上下没有任何突兀的棱线，结合颇具复古特色的前面板布局，形成一种时尚与复古并存的独特感受。iPod/iPhone播放控制按键在机顶一字排开，按键后的小盖子下隐藏着iPod/iPhone专用插座，并提供了多种不同规格的插座挡板，以适应不同规格的iPod（iPod shuffle除外）。另外，当iPod/iPhone插入插座后，在播放之余还会自动为其充电。

这款产品最大的特色就是其收音机系统，虽然D2没有DAB、DAB+数字广播接收功能，但却提供了完备的FM和网络广播接收功能。值得赞扬的是，DOMINO D2的网络广播接收功能支持Wi-Fi，可通过无线方式接收全球的网络广播内容，还能以无线方式播放用户电脑中的音乐（支持MAC系统），并支持网上音乐平台的网络广播式歌曲播放列表（如cn.last.fm等网络广播站），并可设置自己的个性化播放列表（需要注册网站用户），对于用户来说等于拥有了丰富的内容资源。DOMINO D2的FM功能搜台速度很快，测试中可快速搜索出北京本地的FM电台，且频率准确性极高，但对周边地区的FM电台接收则不够理想，例如在北京拥有大量听众的廊坊长书电台（FM 100.3）就无法收听。另外，这款产品还支持RDS功能，可接收FM广播的节目清单、频道信息以及实时插入的交通路况、自然灾害警报等，但目前国内RDS电台还在起步阶段，数量不多，因此实用价值大打折扣。



附赠一只比iPod touch略小的全功能遥控器





DOMINO D2是一款功能强大的收音机，网络收音机功能可提供丰富的内容资源，iPod/iPhone音乐播放只是它的一项附属功能，因此即便是没有iPod/iPhone的用户，DOMINO D2也是一款颇具实用价值的产品。不过目前销售价格有些偏高，建议给资金充裕喜欢尝新的用户考虑。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★☆

厂商：REVO
上市状态：已上市
售价：1998元
附件：电源适配器/说明书等
咨询电话：400-6868-635
推荐：追求时尚体验用户

“农林牧副渔”背后的互联网焦虑





■本刊记者 胡炎

“这么晚你还在线啊，有件事情我想对你说。”

“什么事？”

“其实我喜欢你已经很久了，你能做我的女朋友么？”

沉默许久之后……

“我是燕燕的妈妈，我用她的QQ上来偷菜的。你的意思我会转达给她。”

“……”



夜半偷菜

如果你以为以上的描述出自于什么狗血连续剧，那就错了，这是我的同事Artec亲口告诉我的事情，而那个遇到潜在丈母娘的倒霉蛋，就是他的同学。

这种误向丈母娘表白的人间喜剧不是天天能够得见，但是这一事件中的另一场景如今却是很常见的情景。就是诸多原本对电脑使用视若畏途的人群，却纷纷成了“养牛”“偷菜”的忠心粉丝。类似这种用亲戚朋友的账号上线、定上闹钟半夜起床上线偷菜偷牛犊的并不少见，因为夜半上线偷菜而导致夫妻离婚的新闻也早已出现。有一首在网上盛传的顺口溜描述了这种盛况：““网络农场大坏蛋，培养无数盗窃犯，不睡觉，不吃饭，睡到半夜到处串，他攀墙，我跳院，月黑风高好作案，人手一张麻袋片，这拔葱，那拽蒜，茄子土豆偷成片，谁家菜地都不放，偷完马上往家窜，一到家里傻了眼，自家蔬菜全不见。”

偷菜只是个开始，自从不同名号的农场在互联网的各个角落遍地开花之后，如何将“偷菜经济”进行到底就成了SNS网站殚精竭虑的方向所在。从农场到牧场，再到鱼塘，种种不同类型的游戏层出不穷。特别是在虎年春节期间，中国人气最旺盛的SNS网站开心网一个新的游戏组件《开心餐厅》的开放，使原本就在农场牧场渔场中忙得不亦乐乎的游戏爱好者找到了新乐子。他们在SNS网站上相互呼告，开起自己的餐厅，每天“买菜



40岁大妈最爱偷菜，海外也一样

美国人的调查表显示海外的大爷大妈们也很热衷上网搞农牧业

做菜”“去朋友的餐厅帮忙”，为来不及上菜焦虑，为餐厅声誉下滑而苦恼，为获得厨艺称号而自得，并且不断转帖分享着“餐厅布局攻略”。其异常红火的程度，与从前农场牧场的兴盛相差无几。

SNS社区游戏的风靡并不是最近才时兴起来的事情，但能风靡到如今的地步，却是兴起之初所有人都没预料到的事情。特别是如今媒体上纷纷披露“偷菜游戏”在非传统电脑用户——上至40岁到60岁的中老年人，下至不满18岁的未成年人——中异常流行，这一现象让各路专家都表示难以理解。即使在记者的身边，父母长辈沉迷于“偷菜”“养牛”的人亦不再少数，这让“偷菜”“养牛”游戏风靡全年龄用户的说法并不至于媒体的惊呼和炒作，它不是个传说，而是真实地发生在我们每个人身边。

如果说此类游戏在中国的风靡还可以说是中国国情特殊，缺乏全年龄游戏所致，那么在海外“种地养羊”的同样风靡就更令国人难以理解了。根据美国商业调查公司Info Solutions Group（ISG）进行的调查显示：在Facebook网站上盛行的网页游戏Farmville（类似国内流行的开心农场类游戏，不过Farmville只能自己种菜不能偷菜，只可以帮邻居施肥和喂鸡。Facebook里的另一款游戏Paradise可以偷邻居的菜，但只限偷三块地）创造了一个月用户增长1000万的奇迹，如今在这个游戏里每天有超过7380万人在忙着种菜施肥，而《魔兽世界》的同时在线人数峰值也只有1150万人。每天都有人拿美元买虚拟耕耘车，一天可以卖出50万辆，让开发商年营收可超过1亿美元。调查显示这款游戏在美国英国的玩家平均岁数和主流人群是40岁左右的已婚妇女。在美国玩Farmville的玩家55%是女性，而这些女性的平均年龄竟然达到了48岁。而同样的情况（女性玩家数量）在英国的百分比达到了60%，不过平均年龄降低到38岁。所有的游戏用户中46%的美国玩家超过了50岁，在英国则是23%的玩家超过了50岁。而一向被认为是游戏重点人群的年轻人（18岁至30岁之间）在游戏中的比例只有6%。所以，所谓的SNS游戏让大妈大爷找到了人生的第二春，这个有些玩笑的说法，其实非常真实。

不过大爷大妈们的互联网第二春显然不在主流社会的认识之内。在“游戏”通常和“网瘾”联系在一起的当今社会环境下，有越来越多的人为了虚无缥缈的一筐菜、一头牛而悲欢离合，这不能不说是一个有些让人迷惑的现象。“种菜养牛做饭”的互联网农林牧副渔经济忽然间大行其道，除了第二春之外，给如今的人们还带来了什么呢？

一、打造互联网新经济的设计初衷

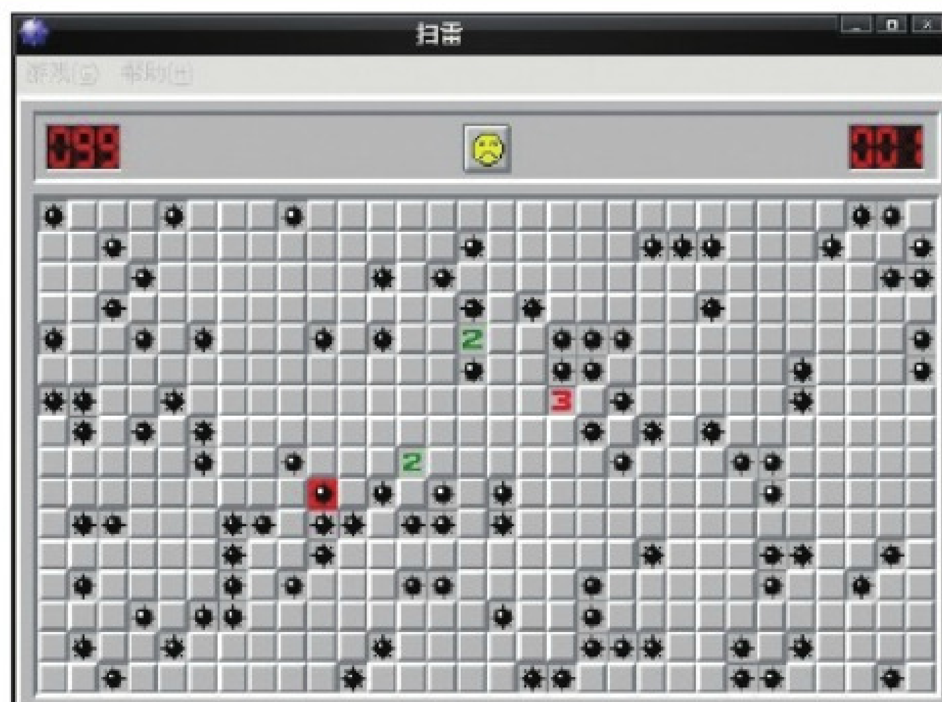
“养羊种菜”的互联网新经济从哪里而起，至今仍是一个众说纷纭的问题。虽然在国内QQ农场、开心网农场是人气最高的农林牧副渔产业基地，但是他们都并不自诩为真正的原创者。有人根据国内SNS社区网站的一贯作风，认定美国的Facebook网站应该是此类游戏的原生地，但无论是Farmville还是Paradise，上线时间都晚于国内的各路农场。有人根据SNS社区游戏的合作线索，认定2006年成立于上海的“五分钟”公司是此类游戏的首创者，“五分钟”公司在不同媒体上也认可了这一说法。但是又有人跳出来以曾经在GBA游戏机上流行的《牧场物语》才应该是此类游戏的真正鼻祖，“五分钟”公司不过是将《牧场物语》做了一些改动移植到互联网上而已。总之吵来吵去，谁是游戏的首创者，至今是一笔糊涂账。

谁是首创者并不重要，谁能做大并且赚钱，在如今这个商业经济年代才是最重要的问题。无论是号称“国内最大SNS互联网社区”的腾讯社区，还是“人气最高的白领SNS社区”的开心网，或者至今与开心网为了“谁是山寨”而打官司的千橡开心网，都在“养羊种菜”的互联网新经济上获利颇丰。无论是植入性广告，还是出售虚拟道具和货币，互联网农牧业经济已经找到了稳定可靠的盈利模式。而更多的中小网站，则在此类经济模式上不断钻研，试图开发出同样简单而流行的新游戏。刚刚时兴起来的互联网“餐馆热潮”，就称得上是一个成功的例子。

记者找到的一个出手开心网账号和虚拟物品的站点，据说有人在这里花30 000元买了一个账号

“农林牧副渔”的互联网新经济到底成功在哪里，对于致力钻研盈利之道的SNS网站来说这是最具备含金量的问题。如果这个问题真有答案，那么能否有人说出来就成了新难题。本刊记者为此联系了多家SNS网站和游戏插件工作室，希望能从游戏开发方面对此进行一些技术上的解读。直到最后，位于上海的某工作室研发总监陈先生才向记者介绍了一些心得。他告诉记者，“其实，自由和探索这两个传统游戏中永恒的主题，就是农牧业游戏成功的核心所在。”

根据陈先生的解释。“农林牧副渔”类游戏在传统游戏分类中应该归类于经营类游戏，但与传统类游戏又有很大的差别。其核心的创新要素在于所有联系和冲突的对象，都从电脑对手转变成了同样的人，而且还是熟人。这使得游戏的探索与互动有了无穷的变化，因此说《牧场物语》算是此类游戏鼻祖的说法，在技术上是站不住脚的，毕竟核心娱乐要



挖地雷，在本质上它与挖一棵菜没区别

素已经变了。都有轮子，自行车和保时捷没有太大的传承，充其量不过说的上都是交通工具而已。

近两年“农林牧副渔”类型的游戏之所以获得如此的发展，最核心的原因主要体现在以下几点：

1.简洁优良的用户体验

“种菜养羊”类型的SNS游戏，相对以往的游戏最大的特点就在于简单，无论是安装、操作还是内容，都没有什么技术门槛。懂中文，会用鼠标，有一定的生活体验就可以很快融入游戏。既没有什么客户端要求，也没有繁琐的操作，界面中“即点即得”的思想很明确，而且在游戏之初都有非常充分地用户引导，开始的任务系统让玩家上手很快。这是此类游戏在未成年和中老年用户群体中迅速风靡的根本原因。以往“扫雷”“斗地主”之类的流行游戏也具有相同的特点，但是在画面表现力和用户互动上与现在的游戏不可同日而语，因此“种菜养羊”取代了“扫雷”成为流行，是顺理成章的事情。

2.“难于精通”的游戏本质

在上手简单的初期阶段之后，要获得更深度更丰富的体验和乐趣，“种菜养羊”的网页游戏需要耗费的心力却又一点不亚于传统游戏。最明显的例子就是因为开放的互动系统，用户要维护自己收益的精力非常大。要保护好自己的菜地、农场和鱼塘，不光需要有足够的时间和耐心，相应的道具和虚拟货币也是必不可少。好的游戏应该具备“易于上手难于精通”的特点，这在此类游戏中体现的很明显。收益成本的逐级增加，既增强了用户的体验乐趣，又加强了游戏的后期黏性，让舍弃成本大大增加，延续了游戏的生命力。

3.可期待的用户目标

人都希望能早日看到努力的成果，或者为了一个可期待的目标而努力。在日常生活中，假如预先明确知道一个行为的收益，例如努力工作公司可能会上市，带来巨大的财富，那么人的行为驱动力是非常强大的。如今的“种菜养羊”游戏中吸取了这一特点。从游戏一开始，就可以看到相应的级别可以进行怎样的游戏内容，会有怎样的收益。当在游戏中升级后，新的游戏内容就会解锁，给用户带来更多的虚拟收益。而这一切在升级之前是可以明确预知的。未知固然有更多的惊喜，但在如今社会下人们还是期待一种可预期的生活，因为这会给人的心理上带来安全感。所以充分的让玩家知道他未来可以做什麼，能得到什么，下一个目标是什么，甚至提前让他感受高阶的内容。这是让越来越多的人热衷于此类游戏的重要原因。

4.不连贯带来的自由

SNS社区游戏的一个最大特点是操作可以不连贯。收菜也好，养羊也罢，浇水、添饲料、收获之后就可以关掉页面做别的事情，只要算好时间再来即可。甚至执行到一半关闭页面离开的都不会有太大影响，打开页面依旧可以继续操作。对于充满快节奏生活的现代社会来说，这种特点满足了用户时间匆忙，无法连续执行游戏的客观需求（想想很多游戏特别设置的老板键就能明白了）。在此之前有很多游戏试图满足这部分用户，都因为互动不足，题材不适合，失败了。譬如腾讯早期推出的宠物养成类游戏。

5.设置了充分的个性化空间

游戏是不是只有一种玩法？对于所有人来说当然都不希望回答“是”。但是传统类型游戏的方向性过强，给用户留下的自我个性化空间非常小。虽然也不乏“《魂斗罗》躲过所有小兵只杀关底”的玩法，但一般来说难度太大，对想象力也限制太多。不过“种菜养羊”的游戏在这方面做得非常好。用户可以自己开发出很多有趣的独特玩法。例如用不同的菜在菜地上形成某种图案，把自己的农场、牧场、餐馆装修出独有的风格。一个现在让用户津津乐道的例子就是有用户将自己的餐馆装修成了麻将馆，让前来浏览的好友获得了独特感受，还受到了广泛传播。这对于所有的用户来说都是巨大的鼓励。在这样的情况下，玩家有充分的DIY自由，并且时常能发掘出原本不在设计意图中的新乐趣。



菜谱可以明确的告诉用户，什么级别可以做什么菜，激励迅速升级



而鱼塘养鱼也依据同样的原则，告诉用户未来能做什么。“可预期”的指导思想贯穿所有的制作

6.规律与惊喜并重

无论是游戏还是生活，主要的活动内容必须是有规律可循的。且必须让用户快速、充分的理解这一规律。按照规律用户可以达成一定的目标，得到收获。这是人在社会活动中所期望的行为逻辑准则。但是在具体的行为活动中，用户又往往不满足一分耕耘一分收获的安定，而希望得到一些意料之外的收获，例如人人都希望中500万的彩票。因此对于给人圆梦的SNS社区游戏，在规律的行为和收获之外，一定要穿插一些能给人以惊喜的东西，在规律中有不规律。譬如游戏中，有时候翻地能翻出稀有品种，钓鱼能遇到意外事件，餐馆里会有人来比试厨艺等。这些惊喜未必能带来多大的收获，但在心理上的满足感却是规律的收获不能比的。

7.与人斗其乐无穷

关于这一点不用多说了。人与人之间的争斗是网络游戏的精髓乐趣所在。但传统游戏玩家之间的冲突往往受太多因素限制，例如等级、装备、操作、经验等。高等级玩家完全压制低等级玩家的场面比比皆是。毕竟传统RPG游戏冲突者之间是有阶级和强权的，很大一部分玩家只能忍气吞声，不能损害高等级玩家的利益。但“农林牧副渔”类型的游戏却简单明确的解决了这一问题。不管你等级多高，经验如何丰富，都无法避免被低级玩家偷或者捣乱的现实。甚至等级越高，受到的损失可能越大，毕竟被偷了人参和偷了萝卜在游戏中的收益是不同的。这也就让高等级玩家越不能接受这种损失。从而实现了一个相对公平的游戏环境。实际上玩家之间有时候深夜彼此收菜偷菜，并不是为了一点金币，而是出于一种不能吃亏或报复的心理。这种“找平衡”的心理也是让上至老翁，下到孩童都对“种菜养羊”乐此不疲的重要驱动力。

当然，目前“偷菜养羊”类型游戏也招来了很多诟病，这是游戏设计上的一些不足造成的。由于目前的游戏设计中对玩家的互动过于强调“冲突”，而对“合作互助”的因素考虑太少。即便是有除草或者除虫的互助成分在，用户也大部分是为了自己增长经验的目的出发。经常有偷菜偷翻脸的好友，很少见有因为种菜而彼此之间加深感情的。目前游戏设计中都在考虑进一步加强好友之间的协作，譬如推出联合培养生长周期比较长的作物和牲畜、共同抵御其他玩家的破坏等，或者推出合作模式，让合作的收益大于冲突的收益，从而削弱游戏互动对人感情上的实际伤害。虽然游戏只是个游戏，但是因为引入了用户太多的投入，还是有很多人拿它当真。既然如此，就必须要考虑从根本上改变了。毕竟仅仅把“偷菜”改成“摘菜”，是不能改变“损人利己”这一潜在道德暗示的。不强调团结协作的因素，对于“农林牧副渔”类型的SNS游戏来说，未来的发展前景在当前的社会环境下不容乐观。

二、投身农牧业的平民理由



农民对于土地的眷恋，是我们这些在城里长大的人无法理解的。同样，我们也惊诧于这些离开了土地的农民，会在不熟悉的互联网上痴迷于新的“农林牧副渔”产业

正如那句著名的谚语：“一千个人有一千个人的哈姆雷特。”制作者有制作者的设计考虑，但用户的实际使用感受永远千差万别。不是每个人都对偷菜如此较真，可偷菜偷翻脸的真不是少数例子。用户为何如此执着于压根不存在的一堆电子数据？大爷大妈们为何蜂拥挤进互联网娱乐？每个人可能都有每个人的理由。我们无法穷尽所有人的娱乐初衷，但是寻找一些具有代表性的解释还是有可能的。为此本刊记者遍寻身边的亲戚朋友，希望能得到一些明确的答案。在一番努力之下，还真是得到了不少颇具备说服力的回答。

1.“就是想念我那一亩地”

老田是记者同学小田的父亲，家住湖北孝感。目前随小田住在武昌。自从看到小田玩的腾讯农场游戏之后，就此迷上了这个游戏，不但自己玩，还大力推荐给自己的熟人。每天定时上线收菜抓鸡。得知记者的采访要求之后，老田很意外，和记者的第一句话说的就是“玩这个还值得劳动你来采一下？”不过在随后的交流中，老田的说法让电话边帮助翻译（老田说话的湖北口音太重）的小田随后都感慨了很久。

“我们田家祖辈都是农民，种田养牛是祖传的本事。都知道要考学才有出路，可是直到小田我们家里才终于出了一个大学生。就算是他当初田里的活也是样样都能做了。现在他进了城，有了份好工作，成了家，彻底不会再去种田了。我也沾他的光到城里过日子，不用再种田了。可是我干了一辈子农活，不摸秧不背谷，心里不舒畅。现在国家的政策好，种田都不用再上交了（指国家取消农业税），讲实话还是很想田地的。有天看我儿电脑上有很整齐的菜地，小田还说这和从前家里的田弄法差不多，我就想咋这上面咋也能种田了？他随便教了一下，我就觉得还是很有种田的感觉。你看这要经常去盯着田里有没有虫子，要经常补水加肥，牛圈里也要盯着加草添水，还能生小牛，和家里的活差不多。当然做起来没那么辛苦，不过一样要上心。手慢了说不准菜长得不好，牛羊挨饿就不长了。特别是还有人来偷牛偷菜。

我开始不知道，小田告诉我我还说这咋能让人偷东西呢。可回头一想种那么多年田，哪一年村里不为庄稼有人吵。有种田的就有贪便宜的，这也是实话，我就没事上去转转，庄稼牲口可以收了就收了。虽然没有稻子香味，牛粪的臭味，可是看着那些萝卜青菜，鸡鸭牛羊的样子，感觉就像刚开始大包干的时候，心里头喜欢。我现在年纪大了，种田也吃不得从前的辛苦了，可是在这电脑上种地，还真有从前年轻时候的感觉。所以俺喜欢这个游戏，没啥太多理由，农民不喜欢种地还能喜欢啥。可惜城里也没块空闲地让人侍候一下，要不能有这么多人来这电脑上种？中国有八亿农民，像我们家这样离开农村的人太多了，可农民心里就是喜欢田地。不能种地了，在电脑上看看也是好的……（以下省略田地经若干）”

老田的理由对于生长在大城市的人来说可能难以理解，但对于中国这样曾经是世界上最大的农业国，并在三十年内从农业国转型工业国的国家和社会来说，老田的理由却是无可置疑地充足。中国农民对于土地的感情是千百年来的积淀，短短三十年内，他们和他们的下一代正在经历对土地逐渐脱离，这其中的失落和感伤只有生于斯长于斯的人能明白。对于老田这样的父辈来说，在网上种些什么收些什么可能都不重要，重要的是他又看到了土地和收获的景象，体验到了秋收的感觉。无论对于老田还是小田，这种今后难以在现实中重温的体验都有超越游戏的魅力。那些由比特流构成的图像和活动，对他们来说就意味着已经消失的年代和生活方式。在祖辈流传下来的田舍中流连，是没有什么“网瘾”“沉迷”的说法的。农民对土地的留恋就算是“沉迷”，也是一种健康的沉迷。

2.“我终于可以面朝大海，春暖花开”

老田的种田梦对于年轻人来说难以理解，因为那是他对祖辈生活方式的一种缅怀。而年轻一代热心“种地养羊”的理由就更错综复杂。一个重要的原因如大家所知是“消磨时间”，不过对于很多可以半夜起来偷菜的人来说，这种较真的原因就不仅仅是“消磨时间”那么简单了。肖正宏是记者的作者之一，也是记者所知的“夜半偷菜狂”患者。当问起他何以如此投入的原因时，他出人意料的用了一句流传甚广的诗来回答：“我终于可以面朝大海，春暖花开”。随后应记者的要求，写下了以下的文字。



“面朝大海，春暖花开”，这是很多人都曾有过的梦想，不过现在已经遗忘了

“从明天起，做一个幸福的人。喂马，劈柴，周游世界。从明天起，关心粮食和蔬菜。我有一所房子，面朝大海，春暖花开。

这是海子的诗。我认识的人，读到这首诗而不被打动的，没有。它描述了我们所渴望的一种生活：安宁，平和，幸福。

诗歌的魔力在于它总是描述人的梦想，而梦想则往往是不能被实现的。瞧，我们这个社会上的大多数人，都与这种梦想的平和安宁幸福无缘，每天为了自己的生计而奔波。别的人我不知道，这个城市里，无论是‘房奴’还是‘蚁族’，我都是认识一大群的。至于真达到了在海边有所房子，能劈柴喂马境界的人，我也认识几个，不过都是我认识他他不认识我的那种。

我在开心网上种菜养牛的最快乐时刻，其实并不是摘菜的那一刻，而是靠在椅子上巡视自己菜地和农场的时候。别以为我半夜爬起来偷菜，就成了那种只看收成不看人的周扒皮，相反我最喜欢看自己的菜地琳琅满目，农场里牛羊满圈，鱼塘里各种鱼悠闲地慢慢游，现在又多了看自己餐厅里好友坐在桌前用手往嘴里填饭的乐趣。这种慢悠悠巡视的乐趣，自从我大学毕业开始就绝迹了。从前我可以坐在宿舍的阳台上，看着楼下车来车往，女同学拎着热水瓶去打水，上课的同学背着书包嘻嘻哈哈。没有人的时候我可以看看风吹着树叶哗啦哗啦响，看着晾着的衣服漂漂荡荡，看着天上的云彩一点点变幻形状。可现在呢？上班了我就对着电脑上一个又一个窗口，下班了我就面对公交和地铁上毫无生气的面孔。还有车窗外各种不看不行的广告与河流一般漫长的车尾灯。每天都一样。

虽然学的工科，但我觉得骨子里我是个浪漫的人，只是找不到浪漫的机会而已。所以我喜欢看着我自己的菜地，一会刷新一下，数数是不是有菜多了一片叶子。这种浪漫我相信每个人都有，只是太多的人已经忘了而已。当我们在电脑上看到‘关心粮食和蔬菜’的机会时，乐在其中是最自然不过的事情，正如不是每个人都能写出海子的诗，却都会被‘面朝大海，春暖花开’而感动。因为那是潜藏在你心底的东西，从儿时就有。即使如今历经生活和工作的挤压，被折磨的精疲力尽，依旧不会彻底被磨灭。我想注重偷菜也好，注重养羊也好，或者关心鱼塘和餐馆也好。这些游戏吸引人的最大魅力就在于它给了你一点阳光，让你藏在心底的那一点柔软探出头来。即使明天就要交房租，或者交方案，或者扣



“从明天起，关心粮食和蔬菜”，如果这种行动不仅仅止于互联网，那才是真正的热情

奖金被解职，但在这里，这个时刻，你有属于自己的一点东西，没有人能夺走。它给了一个悠闲和畅想的机会。农民离开了土地会感到失落和寂寞。你离开了你的这块菜地，会不会惦记呢？一定会。这里你是主人，再也不用讨好别人，而只需要做自己想做的事情了。我想种萝卜就种萝卜，想种茄子就种茄子，想让地荒着就让地荒着。海子所描述的那个世界，我总算看到了一点点。”

这段文字正如其作者所言，有一种与年龄不相称的伤感，很难想象这是工科出身的人所写出的文字。不过文字里传达出来的感情却非常真实。越来越多的人选择到大城市谋生，在利益与欲望的红尘中浮沉，“劈柴、喂马，周游世界”的生活是他们偶尔掠过的念头，但多数时间则为了成为“房奴”或摆脱“蚁族”的身份而努力，忙到忘了停下来喘息。只有在互联网上看到阳光和蔬菜的时候，才会想起曾经“关心粮食和蔬菜”的理想。纵然现实距离这种理想越来越远，但这并不妨碍他们在田地牧场鱼塘上端详自己可能再也无法实现的白日梦。

三．回归田园背后的身份焦虑

每个人都有每个人的乡愁，特别是在如今这个人人离开家乡的年代。正如肖正宏在上面的文字所表达的那种伤感所体现的。“农林牧副渔”类型游戏流行的背后，是人对失落梦想的一种弥补。对于这个问题，本刊记者采访了中科院心理研究所的何承博士。对于“偷菜”反映出的心理现实，他给出了自己的看法。

“人的任何行为都有其心理根源，在互联网上的行为尤其突出，因为互联网上的行为往往带来的实际物质利益不大，更多的是精神上的满足，因此心理因素在其中的影响。我们也不用太本源的精神分析理论来解释‘偷菜’游戏的流行，用公众所熟知的马斯洛需求层次论就可以解释。众所周知，马斯洛理论把人的需求分成生理需求、安全需求、社交需求、尊重需求、和自我实现需求五类，依次由较低层次到较高层次排列。当较低层次的需求得到满足之后，就会进一步向更高层次的需求迈进。从目前的社会情况看，互联网民的衣食住行需求基本都能得到保障，这就已经满足了最低层次的生理需求，向高一些的层次迈进了。而在现在的社会，人们往往脱离童年熟悉的成长环境到陌生的繁华的异地去求生，因此在安全需求、社交需求、尊重需求的层次上往往得不到更多的保证。所谓的安全感、认同感、尊严感都在大城市的快节奏，高度组织化的结构中被逐步消解。一个典型的例子就是‘房奴’这个名词，有了住房应该是给人安全感的基础，但却成为更深不安全感的起点。各种层次上的需求得不到满足，但还是要寻找一个出口。所以越来越多的人沉迷于互联网就成为日益流行的社会现象。‘偷菜’类型游戏的风靡只是一个明显的代表。正如你给出的采访记录表现的那样。老一代离开土地的人在这个游戏上找到了农民身份的认同，年轻人则试图摆脱都市快节奏生活带来的压力得到片刻的安全感。这种典型的心理驱动因素使得越来越多的人以相同的理由加入这个互动社区游戏，并在其中寻找相互的认同、尊重和安全感。简单的以为虚拟收获是刺激用户持续高度投入游戏源动力的说法是不全面的。正如现在的互联网社区所标榜的那样，人在其中是注重一种体验和过程，结果如何反而是次要的。将‘偷菜’改成‘收菜’之类的做法实际上不会改变其活动的本质意义，只有改变活动的模式才有用。而公众也不应该对这种活动的风靡感到大惊小怪，我们国家正在经历着向城市化、工业化的转型，这种转型是全体的，代表着一个时代的消逝和一个时代的兴起。工业化的背景下‘农林牧副渔’的内容忽然流行起来，正说明了这种过程的客观存在，以及社会公众所需要的心理补偿。这种现象是必然的，就像如今人们所怀念的20世纪80年代生活。如果我们把这种情绪拔高一下，就可以理解到，中国人是个怀念乡土和童年的民族，这不过是一个民族在成长过程中所表现出来的集体乡愁。随着时代的变化，青春的流逝，这种乡愁只会表现得越来越多，因为他们所怀念的那种生活，正在逐渐的消失。但如果可能，让他们真正放弃现在回到过去，继续过去的那种生活，你看会有多少人做出那种选择呢？在网上‘种菜养羊钓鱼做饭’是他们所能做的唯一选择了。这不过是自我安慰而已。”

何承博士的分析符合当前社会环境下时兴的怀旧风潮，不过将痴迷于上网“种菜养羊”的行为提升到乡愁的高度，尽管听上去有一定的道理，但对于大多数人来说还是有些虚无飘渺。在采访中记者不止一次的听到有人表示“不过是玩玩而已，等热情过去了也就算了，我们起哄过的东西还少么？”的确，在我们这个一切都充满了娱乐色彩的年代，最缺乏的就是认真。即使是看上去非常热火的流行景象，也许就是非常认真的不认真而已。一夜之间满地流行的“农林牧副渔”互联网娱乐也许真的有一些怀恋过去的思想背景，可是在大家“玩玩而已”的心态下，把这种情绪当真，反而成了更有娱乐色彩的解释。他们种地是在怀旧么？他们只是在开玩笑而已。

不过何博士的观点有一点还是值得赞同的，即使非常认真或者不认真，“全民种地”的热潮体现了人们的焦虑心态。他们不是真的再想做农民，却又惶恐于城市。他们在网上东流西窜，他们是在焦虑寻找不到自己。



当然也不排除总有人厌倦，于是农场牧场最终悄无声息

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载

云计算应用的新革命

Opera Unite 个人电脑变服务器

传统的互联网是建立在“客户端-服务器”计算模式之上的，浏览网页论坛、分享影音视频与图片、聊天与游戏等无一例外都需要服务器提供服务。虽然各种P2P软件与服务也很流行，但终究也没有完全摆脱服务器搭建的平台作为基础。然而在2009年末，随着著名浏览器Opera全球同步发布10.10正式版，其内置的Opera Unite服务让传统互联网的“客户端-服务器”计算模式被颠覆，正如其所宣称的“reinvent the Web（重新定义网络）”一样，Opera Unite掀起了一场网络应用的新革命。

■贵州 冰河洗剑

■大家都是互联网上的平等公民

早在Opera 10正式发布之前，2009年6月中，Opera Unite技术的Beta体验阶段就引起业界的广泛关注（图1）。在2009年11月底，Opera Unite集成到了Opera 10.10版中正式发布，官方发布了6个Opera Unite应用插件。如今，随着Opera Unite的应用越来越广泛，许多有趣的Opera Unite应用程序也不断的被开发出来。



Opera Unite是一种颠覆网络的崭新的应用技术，其本质是在线协作，它可实现网络中设备与设备之间的便捷通信，而让电脑之间可以通过Opera Unite直接完成点对点（P2P）交流，而不需经过第三方服务器中转。Opera Unite 技术基于 Opera 浏览器中简单而精密的服务器程序实现共享数据和服务等功能。

如今的网络中，服务器远远凌驾于个人电脑之上，Opera Unite的出现重塑了个人用户与互联网实现信息互动的模式。当个人电脑变成服务器之后，不必再将个人信息交付于第三方服务器管理进行信息交互，Opera Unite将让自我决定如何管理和分享私有信息的自由。Opera Unite不仅让网络体验更简单，也提高了用户私密信息的安全性。关于Opera Unite的意义，有一个非常直观的介绍性视频（http://v.youku.com/v_show/id_XMTE4MjQ2MjM2.html）阐述它的野心。

当然，Opera Unite将如何改变或者重新定义网络，对普通用户来说有些难以

Opera Unite, reinvent the Web

Opera Unite对网络的意义，正如Opera软件公司全球首席执行官谭咏文（Jon S. von Tetzchner）所言——“技术的发展往往是周期性的。若干年前，个人电脑的出现把计算从大型计算机主机中分散开来。现在，Opera Unite则将计算从云上分散开来，进一步发挥用户的能动性。当浏览器拥有了服务器功能，网络开发者们就可以更轻松地开发网络应用；而用户也拥有了选择更安全和有效的信息共享方式的自由。我们相信，Opera Unite将是迄今为止Opera最重大的创新之一，因为它将彻底颠覆网络的基本架构。”

理解，不过Opera Unite的意义是非常直观明显的——启用 Opera Unite 后，每台电脑都会得到一个唯一的unite协议地址，电脑也将变成一台服务器，电脑之间可以直接通过网络进行点对点互动和信息共享，再也不需要通过第三方服务器中转。用户可以分享文件，分享视频、音乐、照片，建立自己的留言板，自己的聊天室，如同直接架设一台网站的服务器实现各种服务。

Opera Unite让电脑瞬间变成多种功能网站

无论是不会架设服务器，没有空间和域名，或是处于内网、使用动态IP等各种网络环境下，Opera Unite都可快速将自己的电脑变成网站服务器，自由搭建属于自己的聊天室、留言板、音乐库、照片库……实现所有的这一切，只需要一款集成有Opera Unite功能的Opera浏览器，即可让我们的电脑变成一个多功能的网站。



1.启用Opera浏览器中的Opera Unite功能

下载安装Opera 10，启动Opera浏览器后，点击菜单“工具”→“Opera Unite服务”→“启动Opera Unite”命令，也可直接点击左下角的Opera Unite图标，即可启动Opera Unite功能（图2）。



首次启动Opera Unite功能会弹出设置向导，通过向导页面，注册一个Opera账号（图3）。然后可设置个性化网址，可为同一个账号通过设置不同的计算机名，以区分不同工作环境的电脑，例如这里可为家庭中的电脑设置计算机名称为home（图4）。最后点击“完成”按钮，我们就可以真正开始Opera Unite的体验了。



提示：

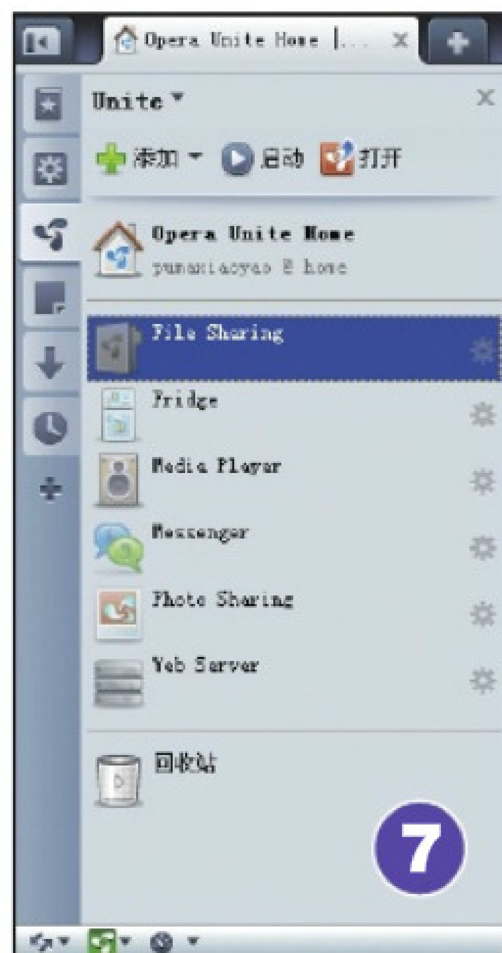
点击计算名设置页面下方的“高级设置”按钮，可进入高级设置页面（图5）。在这里可以设置通过路由器转发的Upnp端口，默认为8840端口，还可设置是否允许搜索引擎搜索自己的Opera Unite主页。其中比较重要的设置是上传速度，由于使用Opera Unite提供各种网站服务时需要上传大量数据，如果上传速度不作限制，可能造成其他应用程序无法正常使用网络。

注册完成后，就可获得一个类似于http://home.pumaxiaoyao.operaunite.com/的服务域名。其中，home是设置的计算机名，Opera Unite允许用户在不同的计算机上采用不同的计算机名作为区分；pumaxiaoyao是注册时申请的用户名。任何网络用户只需在览器里输入这个网址，就能联机访问到刚注册的Opera Unite服务页面了。

2.添加Opera Unite应用

刚刚开通Opera Unite后，默认主页页面很简陋，而且还未添加任何应用（图6）。在页面左上角处可以设置主页欢迎词及个人头像，通过“共享”处提供的E-mail、Facebook、Twitter几种方式可以将自己的Opera Unite主页与好友分享。现在来为主页添加各种应用程序吧！





点击Opera浏览器左侧侧边栏中的Opera Unite按钮，展开Opera Unite面板，可以看到Opera Unite自带的六项功能应用，包括File Sharing（文件共享）、Fridge（留言板）、Media Player（媒体播放器）、Photo Sharing（照片共享）、The Lounge（聊天室）和Web Server（网络服务器）等（图7）。在Opera Unite面板上点击任意一项应用，通过右键菜单命令可以启动或停止相应的服务。

另外，在Opera Unite主页页面中也可方便的启动File Sharing（文件共享）、Media Player（媒体播放器）和Photo Sharing（照片共享）（下页图8）。

3.建立Web Server网站服务器

Opera Unite中的网站服务器（Web Server），可方便地在自己的电脑上直接创建并运行一个网站，以后再也无需麻烦地申请网站空间和域名了。

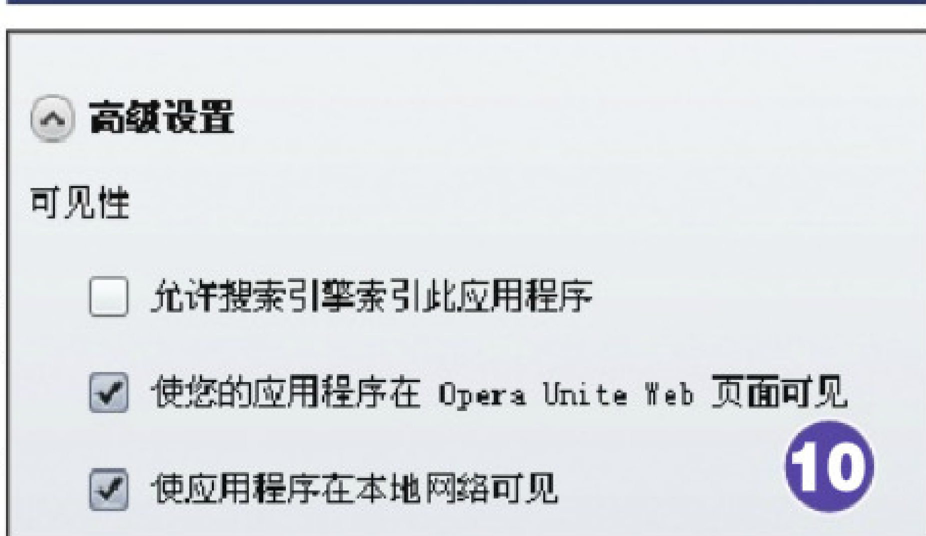
首先，准备好要创建网站的所有网页，将其放置在某个文件夹中，这里假设为D:\Web。在Opera Unite面板上右键点击Web Server，在弹出菜单中选择“属性”

命令，打开Web Server设置对话框（图9）。浏览指定网页文件夹所有的路径，确定后即可开启Web网页服务。





另外，可以在高级设置中设置是否允许搜索引擎索引自己建立的网站（图10），为了给网站增加更多的人气，当然要选择允许了。



开启Web Server服务后，Opera Unite能自动识别index.html首页文件，并自动生成一个网站。网址类似于http://home.pumaxiaoyao.operaunite.com/webserver，在Opera Unite面板上右键点击Web Server，在弹出菜单中选择“打开”命令，可打开网站管理页面，查看管理自己的网站网页文件了（图11）。



将创建的网站网址发布出去，只要开机联网，朋友们就都可以访问创建发布的网站了。如果不想让无关的人访问自己的网站，那么可以设置网站隐私密码。在网站管理页面右侧的隐私选择中（图12），选择为“公共”类型，则所有人均可访问网站，如选择为“私人”类型并设置密码，则只有知道访问密码的好友才可访问此网站（图13）。





不过令人遗憾的是，Opera Unite的网站服务只支持静态网页，不支持ASP、PHP等动态网站程序。当然，对于普通用户来说这也足够创建一个简单的小网站了。

4文件与影音，自由共享

在Opera Unite的帮助下，我们也可以无视各种网络环境，快速实现资源共享，包括文件、照片、音乐等。Opera Unite内置了三个共享应用，包括文件共享（File Sharing）、媒体播放器（Media Player）和照片共享（Photo Sharing），启用共享非常方便。

文件共享（File Sharing）与QQ的文件传输或网络硬盘不同，无需上传，可直接开放共享自己硬盘中指定的文件。这样省去了上传的时间，但是要求共享时不能关机，否则好友就无法访问到共享文件了。共享文件的方法很简单，与创建网站一样，在File Sharing设置对话框中指定要分享的文件夹路径（图14），Opera Unite将自动生成一个网址直接指向该文件夹。



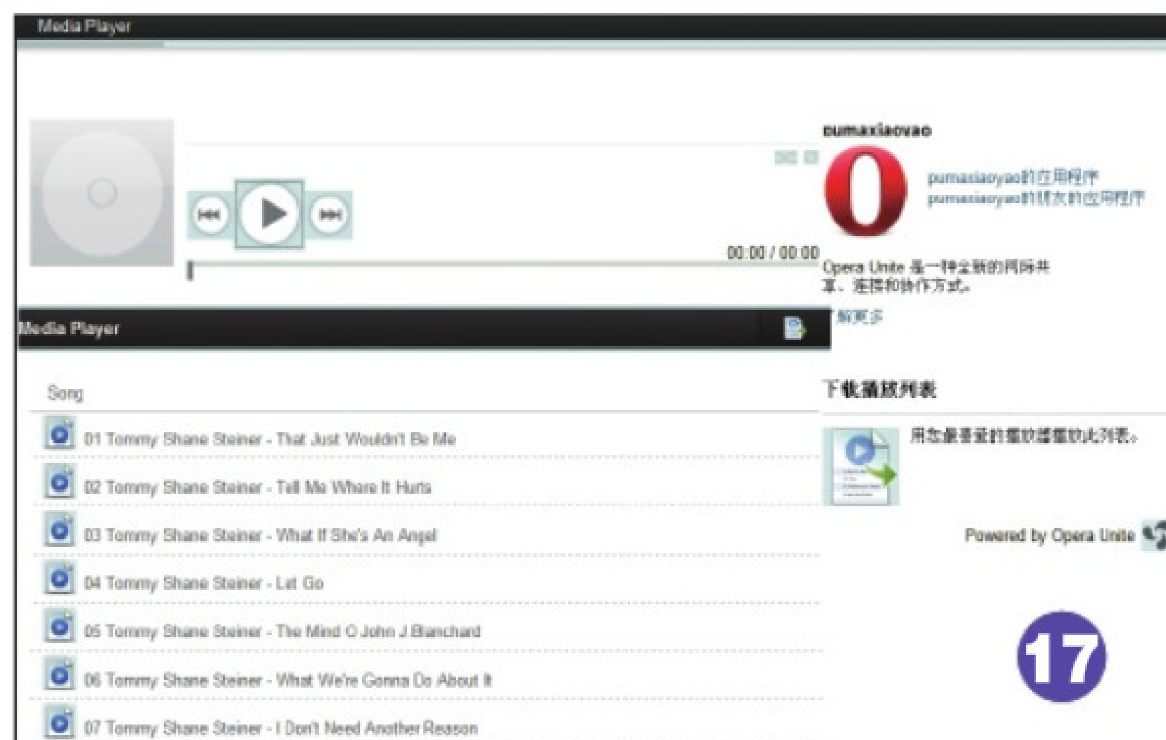
例如这里共享了一些RAR压缩包文件，获得一个共享文件下载地址，形如http://home.pumaxiaoyao.operaunite.com/file_sharing/（图15）。将网址发送给朋友，直接访问此网址，即可轻松共享下载文件而不需调用任何第三方网络服务。同样的，文件共享也可以进行隐私设置，为共享资源加上访问密码以保证数据安全。



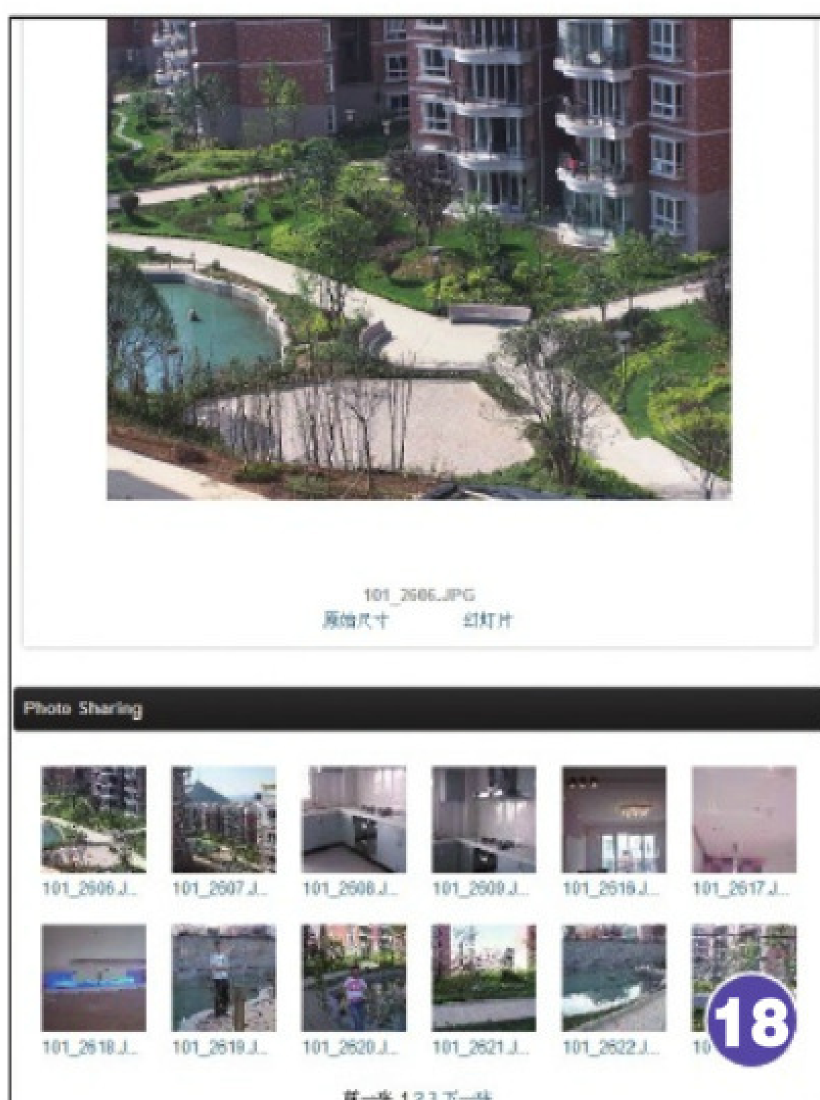
媒体播放器（Media Player）是一种非常有趣的音乐共享方式，类似与许多音乐分享网站的专辑发布，不过发布的音乐资源不是来源于网上，而是直接从电脑中分享。在媒体播放器设置对话框中选定分享歌曲所在文件夹（图16），确定后即可自动打开音乐播放页面，其网址如http://home.pumaxiaoyao.operaunite.com/media_player/。设置隐私选择类型并添加访问密码，将网址发送给好友，好友便可使用任何浏览器登录Opera Unite生成的网址直接听歌（下页图17）。在音乐欣赏页面中，可选择播放模式，还可下载播放列表或音乐文件。



照片共享（Photo Sharing）功能与Flickr之类的图片共享网站相似，只不过同样不需要上传，却能让用户直接共享高达10GB的照片，与好友远程分享电脑里的照片，还可以通过幻灯片方式在窗口中欣赏照片。启动照片共享功能，并指定照片文件夹路径后，Opera Unite



将自动创建照片缩略图并生成一个网页（图18）。好友只需在任何浏览器打开该网页，点击缩略图就可欣赏完整尺寸的照片。



5.创建自己的聊天室与留言板

创建一个属于自己的聊天室和留言板，这会让人很有成就感的，Opera Unite可轻松帮我们实现这一愿望。

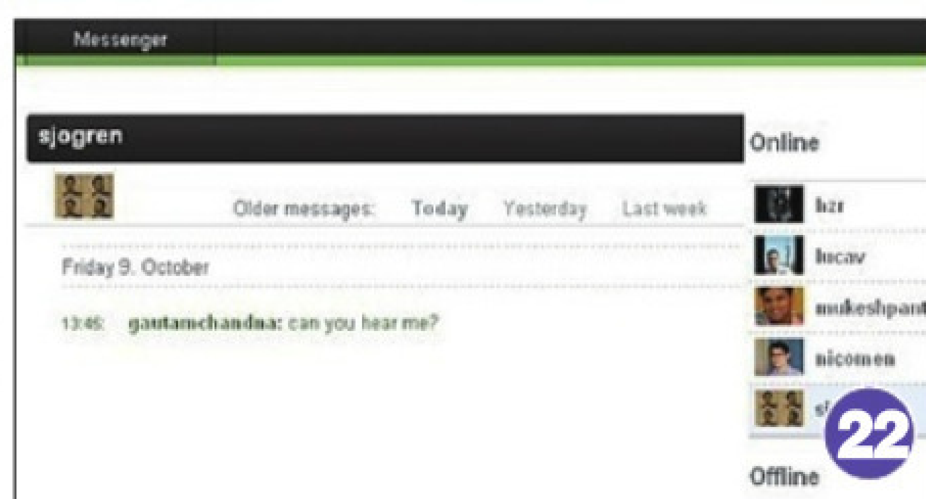
Opera Unite集成的Fridge（“冰箱门”留言板）很有趣，它的背景是一组“冰箱”。用户不但可以通过点击“Add note”，撰写便签粘到“冰箱门”上（图19），还可以将留言板地址发送给好友，让好友也在“冰箱门”上粘贴消息留言。



便签按时间先后顺序排列并以不同的颜色显示提醒，每张便签上都会标有一个倒计时时间。当有一张新便签粘贴后，Opera都会自动在屏幕的右下角处弹出一个发帖通知（图20）。







创建自己的网上聊天室可与任意好友私聊，好友可通过浏览器直接访问打开Opera Unite生成的在线聊天室。双击侧边栏中的Messenger就可以开启聊天室功能（图21）。

进入聊天室时，会首先要求提供一个网络昵称。Opera Unite的聊天室很简洁，没有版块分类和漂亮的图片，有点类似MSN和QQ群（图22）。聊天室的功能也比较简单，只有最基本的文字和表情对话。创建者可以设置进入聊天室的密码进行聊天审核，避免无关人员随意进出自己的聊天室，还可以将用户踢出聊天室。

添加Messenger好友



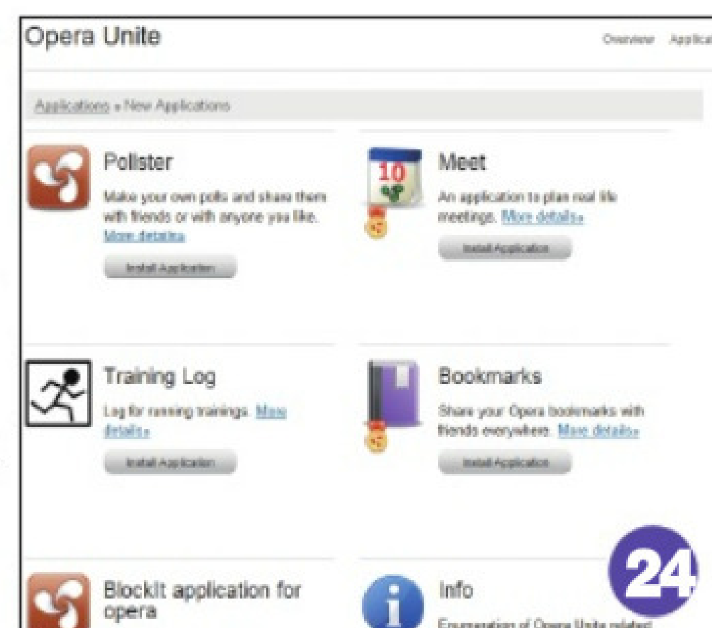
不过需要注意的是，Messenger功能需要导入My Opera社区的好友名单（图23），而My Opera目前已被墙，所以此功能有不少用户不能正常使用。不过可直接访问其他用户的Opera Unite主页，通过交换消息交朋友，就可将它加入自己的聊天群中来了。

此外，也可以通过my.cn.opera.com网站来添加Opera好友，将其导入到Opera Unite的Messenger应用中。

潜力无限——Opera Unite的有趣应用

Opera Unite让Opera超越了浏览器的范畴，成为一个P2P类的新应用聚合软件。Opera Unite的功能绝不仅只是建个网站或者共享文件影音视频这么简单，Opera Unite强调的是颠覆服务器为主的网络模式，搭建成点对点信息交流的模式。在此基础上，Opera Unite开发出了许多有趣的应用。

在Opera Unite官网的应用程序处（http://unite.opera.com/applications/），提供了非常多的应用可供下载（图24）。其中主要分为共享（Sharing）、Tools（工具）、Messaging（消息）、Fun（玩笑与娱乐）和Miscellaneous（杂类）等，共6类近百个应用。



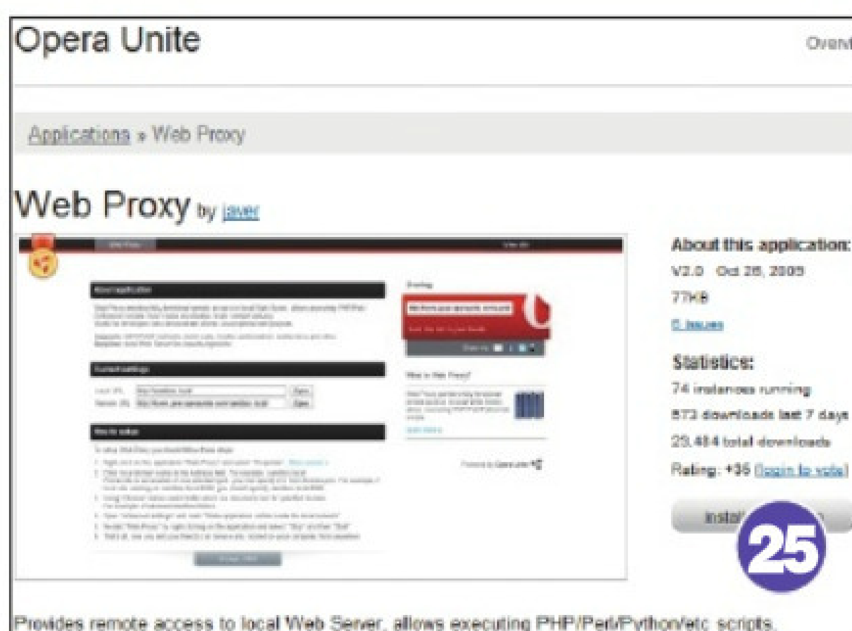
编写Opera Unite与普通网页一样简单

Opera Unite内置的六个服务应用只是一个示例，开发者可以充分发挥创造力开发各种网络应用，Opera Unite的潜力是无限的。

对于网络开发人员而言，由于Opera Unite应用服务基于与日常网站开发所遵循的一样的开放式网络标准，创建开发网络应用的难度极大的降低，编写一个Opera Unite应用与编写一个普通网页一样简单。只需使用一些包括HTML、CSS和JavaScript等在内的公开的网络标准，网络开发人员甚至是略懂网络标准的网络爱好者就能开发出自己的Opera Unite应用服务。

1.不仅有HTML，还可搭建功能强大的网站

使用Opera Unite内置的网站服务器（Web Server），只能搭建一个简单的静态页面网站，如果想搭建一个ASP/PHP之类的动态网站该怎么办呢？Opera Unite官网上提供了一个叫作“网页代理（Web Proxy）”的强大插件（http://unite.opera.com/application/272/），可将本地搭建的网站通过此插件进行代理中转，从而让Internet上的任何人都能访问到（图25）。

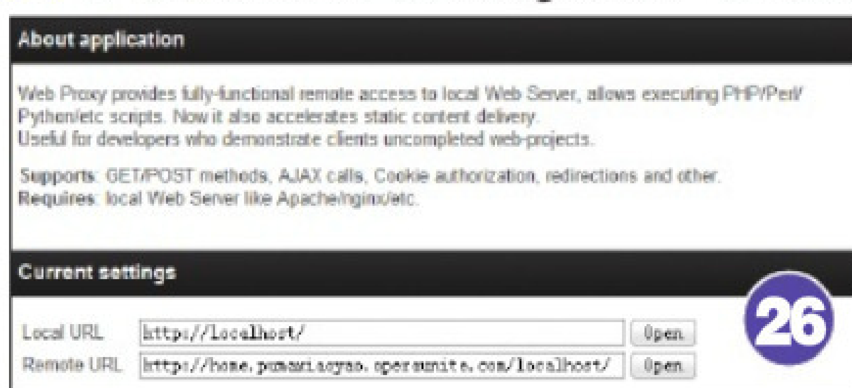


25

首先，我们需要在本地建立Web服务，可使用其他第三方软件搭建，Web Proxy支持PHP/Perl/Python网页程序。例如这里下载了一个ASP程序的论坛程序，解压到硬盘中后，运行小旋风ASP服务器指定网页程序文件夹，即可完成论坛搭建。

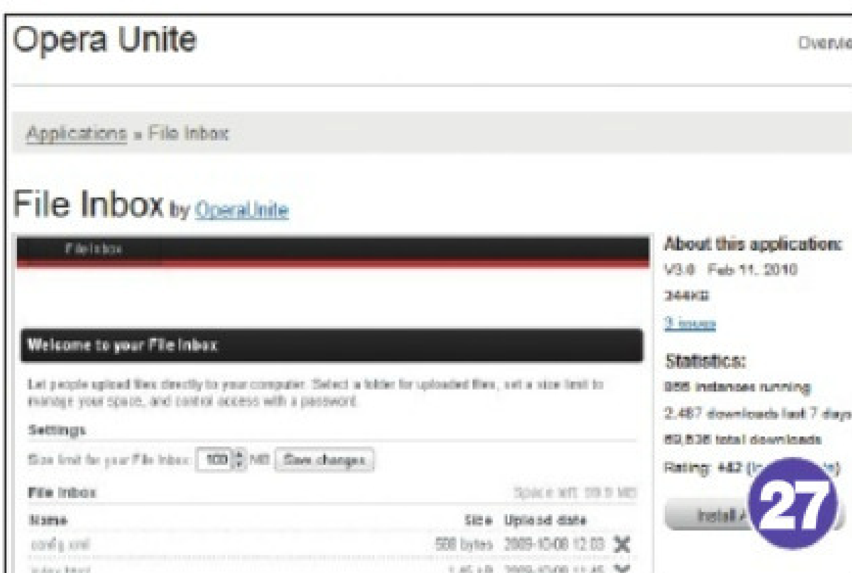
在本地搭建的网站服务器，由于没有域名只能通过IP地址访问，如果处在内网中的话，通过IP地址也无法访问到网站。现在可通过Web Proxy进行代理中转，获得一个二级网站域名，并且无视内网或外网各种网络环境，让好友均可访问网站。

安装Web Proxy插件并在设置对话框中指定网站程序路径，然后在Web Proxy管理页面中设置访问网址（图26）。在Current settings处的“Local URL”中输入本地访问网站的域名，一般为http://localhost/。如果修改了默认的Web服务端口，例如这里使用的是8080端口建站，访问网址为http://localhost:8080，那么则需要“Local URL”中通过“http://localhost–8080”方式指定。



26

在Remote URL中就是远程访问本地网站的域名网址了，默认不用修改，将此网址发给好友，好友就可以访问到我们搭建在本地的网站程序了。



27

2.共享无限制，轻松实现远程同步

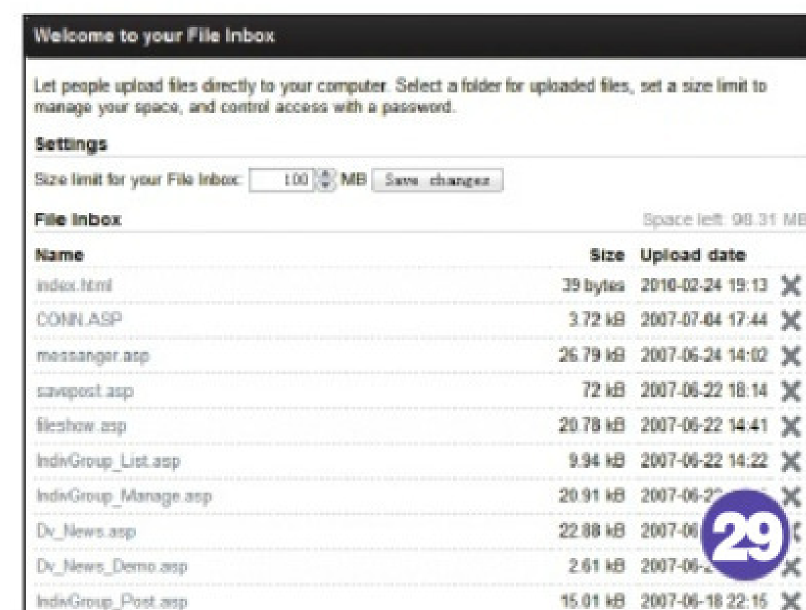
除了内置的文件、音乐与视频共享外，Opera Unite官网上提供了许多用于共享应用程序，可实现同步文件夹、异地远程硬盘文件存取等实用功能。



28

在异地电脑上操作时，要将一些精彩的图片视频资源或是重要的工作文档保存到自己的电脑上，往往只得借助移动存储或网络硬盘，最后再转移到自己的电脑上。现在借助Opera Unite的“文件盒子（File Inbox）”插件（http://unite.opera.com/application/332/），就可以方便的将自己的电脑作成一个网络硬盘，随时方便异地存储文件了（图27）。

打开插件页面后，点击“Install Application”按钮，即可自动下载安装File Inbox。首次安装运行此插件，需要在设置对话框中指定用于远程上传文件的文件夹路径（图28），以后可通过Opera Unite面板上的插件属性修改文件夹路径。设置完成后从Opera Unite面板上打开File Inbox管理页面，在上方的Settings处设置网络硬盘存储空间大小（图29），默认存储空间为100MB。在下方的File Inbox列表中，可以管理所有上传的文件，可将垃圾文件删除掉。同样的，在右侧的隐私选择处可设置密码控制上传权限。



29

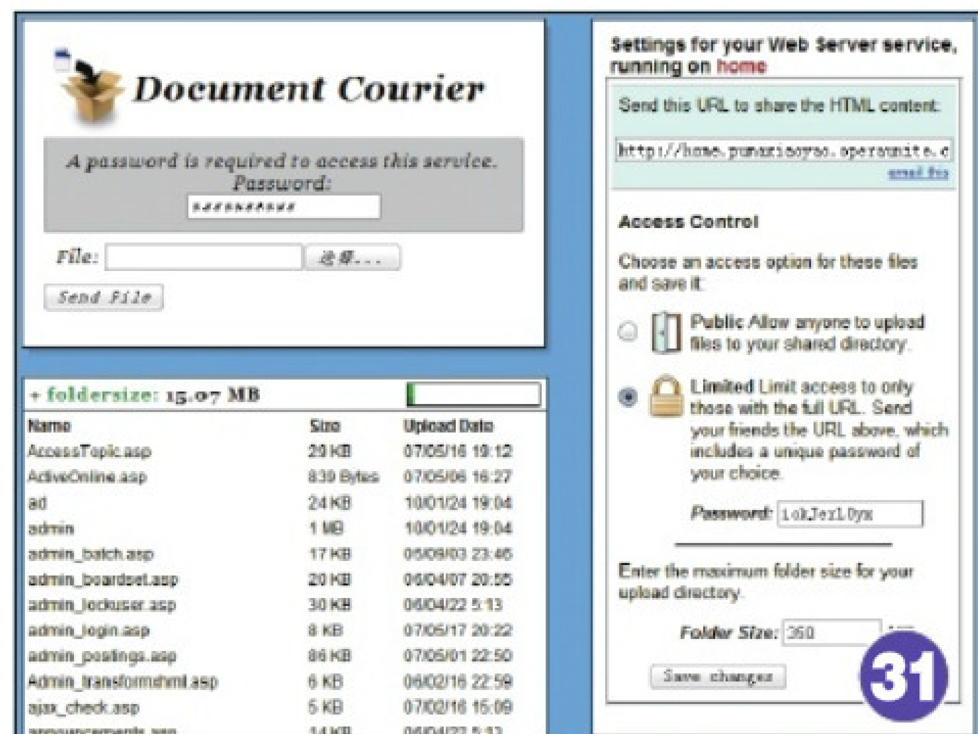
设置完毕后，将网络硬盘网址发送给好友，网址形如http://home.pumaxiaoyao.operaunite.com/file_inbox/，以后好友分享资源或自己在异地电脑上时，就可以直接从此页面上传文件到自己的硬盘中来了（图30）。在上传页面中选择要上传的文件，对上传的文件类型和大小没有限制，只要设置的网络硬盘空间足够，可上传任意体积的文件。可一次选择多个上传文件，点击Upload按钮，即可完成上传。



30

与File Inbox类似的还有一个名为“文档快递（Document Courier）”的插件（http://unite.opera.com/application/331/），它也可以实现远程上传文件到自己的电脑硬盘上。在插件管理页面右侧下方的Folder Size处可设置上传文件存储空间大小，Access Control处可设置上传权限，选择为Limited受限制模式可设置一

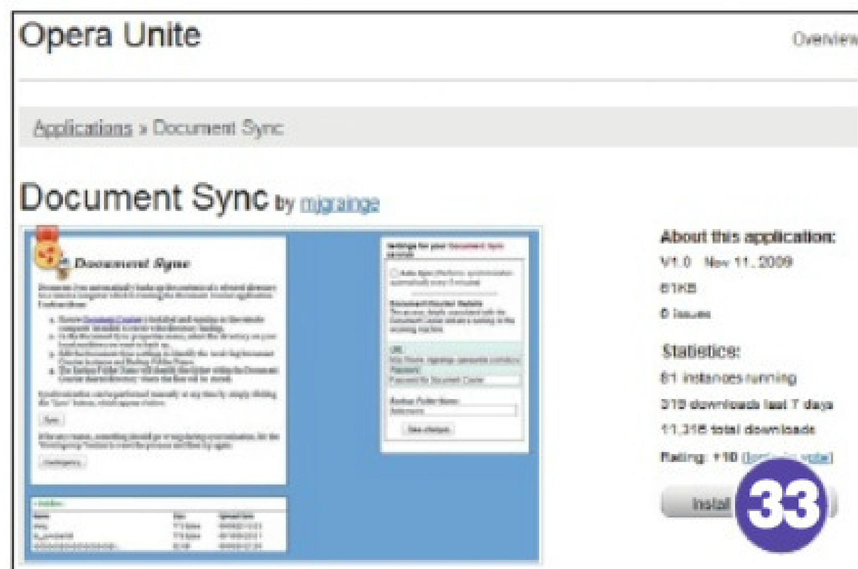
个上传权限密码（图31）。不过Document Courier每次只能上传一个文件（图32），



无法实现批量上传，它的作用主要是配合Document Sync实现远程同步文档。

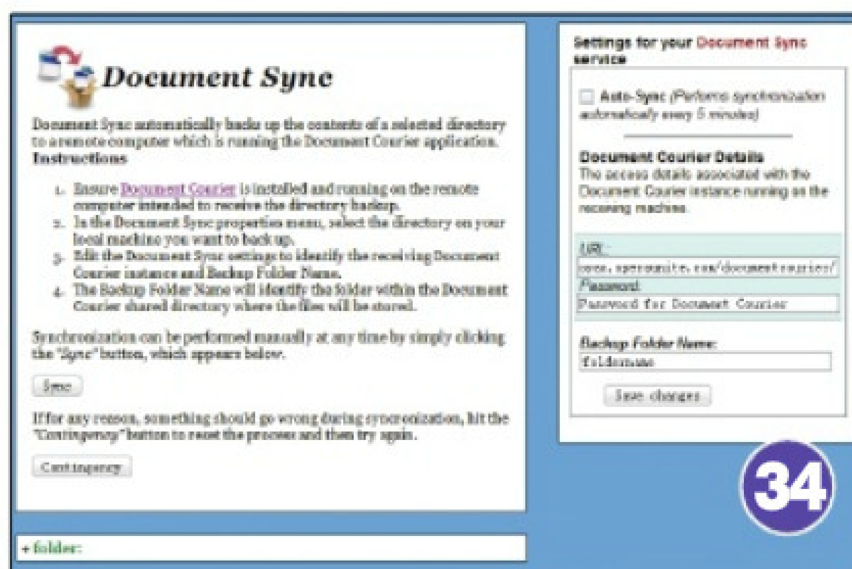


如果经常需要在两台异地的电脑上编辑存取同一个文档，例如办公室与家中电脑上的工作文件，那么可使用Document Sync（http://unite.opera.com/application/download/472/）这个插件（图33），它可实现两台电脑上的文档同步。

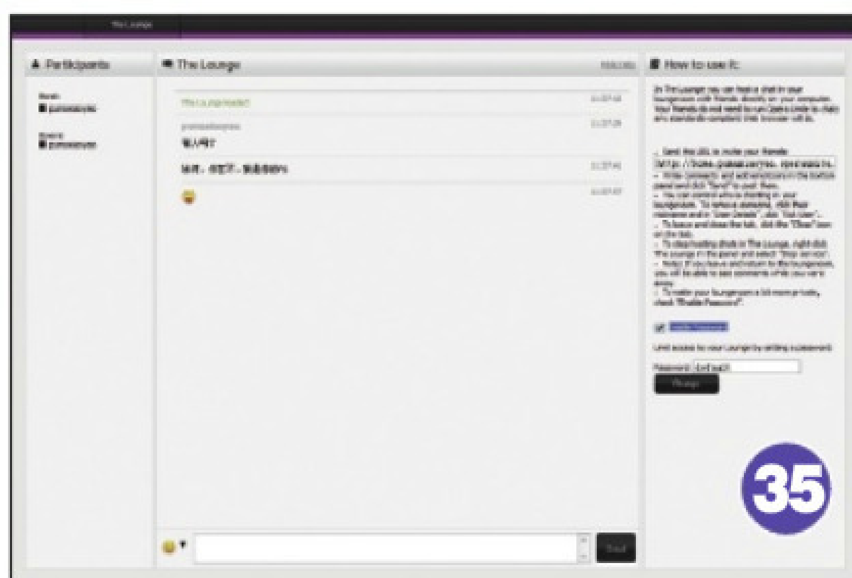


这里假设此时正在家中的电脑上编写办公文档，需要将办公文档同步到办公室中的电脑上。首先要求已在办公室电脑上启动了Document Courier插件，为同步上传文档打开通道。然后在家中的电脑上安装Document Sync插件，打开插件管理页面（图34），在页面右侧的“Settings for your Document Sync service”区的URL中设置办公室电脑上的Document Courier路径，如果有密码的话需要在Password框中输入上传验证密码，并为同步任务任意设置一个工作名称。

点击页面中的Sync按钮，即可手工同步工作文档，也可勾选页面右侧的Auto-Sync选项，实现每5分钟自动进行一次文档同步。如果在同步过程中出现错误，只需点击Contingency按钮重新加载同步插件即可。



此外，官网中还提供了许多有趣的共享插件应用，例如Reading List（http://unite.opera.com/application/361/）可与好友分享自己的个人阅读列表，Bookmarks（http://unite.opera.com/application/632/）可与任意好友分享自己的Opera中的网址收藏，Meet（http://unite.opera.com/application/522/）则是一个生活工作计划表，可让好友通过时间计划表在空闲时间拜访你。



另外，还有一个与前面介绍的音乐分享类似的插件Stream media（http://unite.opera.com/application/322/），它的功能更为强大，不仅可以分享音乐，而且还可实现视频分享，直接将硬盘中的视频资源创建为播放列表，让好友在线点播欣赏。

3.其他实用的Opera Unite插件介绍

在官网上还有许多Opera网友们发布的Opera Unite插件，这里再简单的介绍几个实用的Opera Unite应用。

The Lounge（http://unite.opera.com/application/182/）是一个简单的在线聊天室，可与好友或来访者进行即时交流。插件使用很简单，不用进行任何设置，直接将网址发送给好友，或者来访者通过Opera Unite首页的链接进入，在聊天室中即可进行简单的文字和表情交流（图35）。勾选右下侧的Enable Password，可为聊天室设置一个访问密码以保证聊天隐私。

My Webcam（http://unite.opera.com/application/531/）可以让我们自己作播客，将电脑摄像头中拍摄的视频在线发布，也可创建一个在线视频聊天室。安装My Webcam插件后打开管理页面，在页面中就会显示摄像头视频了（图36）。在右侧页面中可设置访问密码，在Chat处设置一个网络昵称，还可进入聊天室交流。

Opera Unite的出现确实让人耳目一新，虽然在网上有许多在Opera Unite应用中所提供的服务，但是像这样通过浏览器呈现在用户面前的却是绝无仅有。无论 Windows、Linux/Unix还是Mac，只要支持Opera浏览就能使用Opera Unite，也无需端口映射、路由器，Opera Unite即可让用户实现点对点的资源共享和交流。而且Opera Unite有很大潜力可挖，它的易开发性与易用性，将会让更多的应用方式呈现出来。

当然，Opera Unite也不是没有缺点的，它对网络连接要求是比较高的，在国内服务商提供的可怜的上传带宽限制下，如果创建的网站被多人同时使用，结果不言而喻。当Opera Unite将点对点共享变得更容易时，犯错也会更容易，个人隐私安全问题尤其需要重视。虽然Opera Unite宣称要颠覆服务器为主的网络模式，然而Opera Unite也是建立在Opera代理服务器基础上，一旦代理服务崩溃，服务也会被终止。

不过瑕不掩瑜，我们期待着Opera Unite带来更大的网络应用改变。P

拥有猫是多么奢侈啊，使你的生活中时时充满令人惊艳的喜悦，让你体会到用手掌抚摸一头野兽光泽柔软皮毛的美好感觉，在寒夜醒来时那紧贴着你的温热身躯，还有那甚至在一只随处可见的普通土猫身上，也能见到的优雅与魅力。

［法］多丽斯·莱辛《猫语录》

虎年说猫



■北京 柴郡猫

2010年是中国农历虎年，虎年老虎作威作福，不过，老虎再厉害，也是猫科动物，动物分类学上，属于动物界脊索动物门哺乳纲食肉目猫科豹属。民间传说里猫还是老虎的师傅，因为怕老虎学全了本领伤自己，特意留了一招上树本领防身。民间传说当然没有什么科学根据，老虎爬树的本事其实不输于猫。但猫与人类的关系更密切一点，法国小说大家维克多·雨果说：“上帝创造出猫，是为了让人类体会到爱抚老虎的乐趣。”我们无法豢养老虎，只能把猫儿当成老虎宠爱，于是，才有了家猫源源不断的故事。

猫猫历史

6000万年前的小山猫是所有肉食动物的祖先，它的后代子孙中包括熊、狼、狗、老虎等等。现代猫的遗传基因在300万年前确定下来，不过，要到5000年前，家猫的驯化工作才能开始。学者们一般认为，非洲野猫是目前家猫的主要祖先，而最早驯化非洲虎斑野猫的是古埃及人。

古埃及人怎样驯化第一只野猫，现在已无从考证。只有留存在世的大量猫木乃伊以及猫神艺术品，证明古埃及人对猫的热爱和崇拜。这个有着猫头的神，被称作Bast，象征着爱与月亮。可能是因为猫瞳孔的昼夜变化有如月亮的阴晴圆缺，所以猫才被古埃及人当作月神。





古埃及人制作的猫木乃伊（左图）。公元前2500年，古埃及人所驯养的非洲山猫libyca的骸骨，据说它就是第一只短毛家猫的始祖（右上图）。古埃及人的猫神Bast是灵魂的守护者（右下图）

古埃及人认为不眨眼的猫，不但具有洞悉事实真相的能力，而且还能够看到来世。所以Bast也是“真相之女”神灵。古埃及为死者进行木乃伊仪式时，Bast也会出现，以保证逝者的来生。据说1990年初，埃及考古学家开掘一座4000年前古墓时，墓中守灵的猫依然活着。

古埃及视猫为珍宝，严禁将猫运出国外。但是能干的腓尼基水手把猫走私出境，从中东一直带到地中海区，后来随着贸易和人员流动，猫又几经辗转来到英国，逐渐分布到全世界，并在漫长的历史进程中衍生出主要的家猫品种。



［宋］狸奴婴戏图

公元十一世纪时，黑死病肆虐欧洲，猫将带菌鼠类捕杀剿灭，为人类立下汗马功劳。但一旦世事太平，好了伤疤忘了疼的人类就将猫送上刑场，原因是猫总在夜间行动，和女巫、恶魔联系在一起，代表着罪恶、神秘和恐惧。

好在黑暗的时代很快就过去了，猫以卓越的捕鼠本领和乖巧的性格重新获得了人们的宠爱，并终于成为人类最重要的伴侣动物之一。

我国历史悠久，文献记载全面，西周的《逸周书世俘解》中就提到了猫：“武王狩，禽虎二十有二，猫二……”周武王打猎归来，捕获的猎物中仅仅有两只猫，比老虎还少。可见当时的猫还是山猫类的野猫，而且此猫的敏捷身手真的是大胜于老虎的。

《礼记》中，人们“迎猫，为其食田鼠也；迎虎，为其食田豕也，迎而祭之也”，可见战国时期猫仍未成为宠物。北魏时，贾思勰的《齐民要术造神曲并酒》中记述“其屋，预前数日著猫，塞鼠窟，泥壁，令净扫地”，此时猫才在中国北方广泛豢养。到了唐朝，猫入宫廷捉鼠，被称为“狸奴”。明朝更以养猫作为风尚，据说天启皇帝在紫禁城设立院落专门养猫，有专人负责；民间最著名的

养猫人是“秦淮八艳”中的顾湄，她宠爱的一只叫“乌员”的猫，便因饮食过度而被撑死。

清朝有了一本中国猫的百科全书《猫苑》，分种类、形相、毛色、灵异、名物、故事、品藻七门写猫，甚至提到了猫的疾病治疗和绝育去势手术，猫已经成为人们生活中必不可少的宠物伴侣了。

了解了这段猫史，再来做这个猫历史小测试（http://pet.sina.com.cn/2008-07-28/1735174043.shtml），正确答案很容易就得出来了。



猫图书

写猫的图书很多，有《猫百科全书》《养猫指南》这样的实用手册，也有夏目漱石《我是猫》以“猫眼看世界”的现实主义小说，当然更有很多猫出演的童话……

在这些猫书中，英国人写的《猫：九十九条命》是比较独特的一本，算是猫的“八卦绯闻”书。书中讲述历史、传说和文学中的99只猫，以此讨论猫的魅力究竟何在：是因为它们所需较少，不会制造噪音？还是因为它们让人松驰，优雅迷人？或者仅仅是因为它们多变的性格和独特的个性？这99只猫来自不同地域，生活在不同历史时期，有天使与魔鬼，小淘气与好吃鬼，街头野猫和皇家猫咪——既有历史上真实存在过的猫，也有传说和文艺作品中虚构的猫。它们的主人都声名显赫，历史名人、政坛要人、艺术大师或科学伟人，不过在这里，猫才是主角。本书没有在线阅读，感兴趣的朋友可以在网上购买。当当购书地址：http://product.dangdang.com/product.aspx?product_id=9332133。



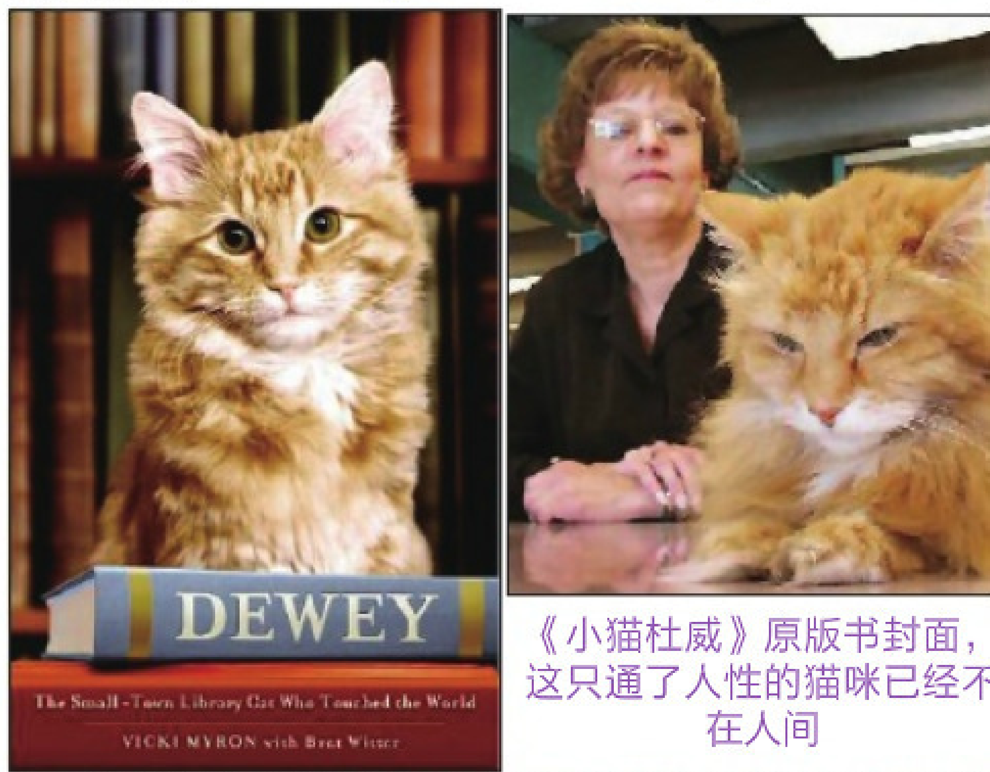
《猫：九十九条命》的封面和插图

《小猫杜威》则是真猫的传记。这只名叫杜威的猫全名Dewey Read More Books，一看就是只有学问的猫。杜威在1988年的一个寒冬之夜出生，一生下来就被丢弃在美国爱荷华州Spencer公共图书馆的还书箱内。图书馆收养了它，给了它温暖的家。杜威从此生活在图书馆里，用热情、温暖、谦虚和乐观的性格，感动和吸引着小镇居民。杜威成为许多人到图书馆来的原因，还成为杂志、报纸的明星，有了自己的纪录片《图书馆猫》。2007年，杜威19岁了，已经是猫寿星，因年老和疾病在图书馆馆长的臂弯里离世。图书馆网站上的讣文里有这样一句话：“没有杜威，图书馆就不一样了。”美国有250家媒体刊载了讣文以示哀悼。

图书馆现任馆长Vicki Myron与专业编辑布赖特·维特合作，为杜威撰写了这部传记书，描述杜威为图书馆带来的改变，以及小镇的生活因杜威而不同。当一只小猫来到，小镇居民用爱和温情给了它一个家，也因此收获了更多的爱和温情。

《小猫杜威》在纽约时报当季畅销书排行榜第一名，杜威还有专门的个猫网站，记录这只猫的不平凡图书馆生涯（http://www.hachettebookgroup.com/features/dewey/gallery.html），网站中的资料很多，有照片（用鼠标把左边的照片拖到右边的相框里就能观看），有视频。中译本可以在线阅读（http://book.ifeng.com/book.php?book_id=1166），大的图书网站都可以买到这本书。

较之《小猫杜威》的温情和煽情，《一只到处旅行的猫》则是一本轻松幽默的猫旅行日记。主角猫恺撒是一只白色爪子的黑猫，出生在伦敦，跟着身为记者的女主人到处旅行，足迹遍及世界各地，领略了世界各地不同的文化与生活风貌，可谓见多识广，因此不免话痨，喜欢喋喋不休，谈人类的狭隘、金鱼的美味、马克思的一贫如洗以及维多利亚女王的癖好等等，几乎无所不侃。作为一只观察力敏锐，内心感受丰富，喜欢金鱼和美女的猫，凯撒的评论还是蛮有趣味的。《一只到处旅行的猫》同样可以在线阅读（http://read.mifengniao.com/58/）。



《小猫杜威》原版书封面，这只通了人性的猫咪已经不在人间



猫音乐

猫儿也有音乐细胞，来自美国费城的小猫诺拉就证明了这一点。诺拉对钢琴“痴迷”成性，以一段钢琴“弹奏”视频在网络上一夜成名。它的博客有专人更新，还拥有自己的DVD、写真集和网站，诺拉对家中“御用”钢琴十分“专一”，只在这架钢琴上弹奏，从来不碰其它的钢琴。诺拉成名曲视频（http://v.blog.sohu.com/u/vw/3993846）不长，相当有职业钢琴家的范儿。

最鼎鼎大名的音乐猫当属音乐剧《猫》中的一群猫咪了。《猫》是由作曲家安德鲁·洛伊·韦伯根据T·S·艾略特的诗集《老负鼠的猫经》及其他诗歌所编写的一部音乐剧。它虽然一向不受评论家的钟爱，却是历史上最成功的音乐剧之一。


教猫儿会一样乐器，是很多猫主人的梦想，可惜，大部分努力都是这样的下场

自1981年在伦敦首演以来，它曾经被翻译成二十多种文字在全世界各个角落演出，当2002年它21岁生日时，已经总计在纽约演出了7485场，伦敦演出8949场。

《猫》讲的是猫有九条命，升天以后能够再次获得新生，于是杰里科猫族每年都要举行一次聚会，众猫们要在这盛大的聚会上挑选一只猫升天。于是，保姆猫、剧院猫、富贵猫、犯罪猫、迷人猫、英雄猫、超人猫、魔术猫等形形色色的猫猫一一登场，尽情表现，用歌声和舞蹈讲述自己的故事，希望能够被选中。最后，当年曾经光彩照人今日却无比邋遢的魅力猫以一曲《回忆》打动了所有在场的猫，获得了宝贵的升天资格 。





音乐剧《猫》风靡全球，场面十分热闹

2003年《猫》在上海演出了53场，其间正逢“非典”蔓延，仍然有将近8万人兴致勃勃赏《猫》。在这一版本中，为了让观众感觉亲切，连台上的车牌号都成了“沪”字头。一年之后，《猫》在北京人民大会堂公演了9场。这是《猫》第一次在庞大的剧场演出，因而布景更为气势壮观，同时增加了许多具有北京特色的道具作为猫窝的填充物，汽车后备厢上的车牌也换成了“京”字头的。2008年《猫》又来到了北京，这一次在规模比较小的北展剧场演出，演出效果却很精彩。随着中国人对音乐剧的欣赏能力的提高，《猫》将成为中国市场的常客。

《猫》经典唱段《回忆》视频（http://6.cn/watch/536147.html）。

《猫》清晰完整版视频（http://v.youku.com/v_show/id_XMzAyNjc4OTI=.html）。



《三颗猫饼干》的CD封面如其中音乐一样清新

用猫眼看世界写出的音乐，也许会格外清新。台湾省风潮有声出版有限公司的绘本音乐专辑《三颗猫饼干》将音乐、绘图、文字结合在一起，故事中以小女孩象征每个人心中的童年，父母亲代表现实中的成年人。钢琴、弦乐、竖笛配合优美的童声，细腻表现出纯真的赤子之心。音乐温和纯洁，有着淡淡回忆的感怀，也有静夜卧看星空的遐思。《三颗猫饼干》在网上可以试听打包（http://www.yystr.com/articles/9.html）。

猫城市

每个人类的城市中都有猫的足迹。然而，并不是所有的城市人与猫都能和睦相处。因此，一座名为NEARGO的意大利城市，才令许多人心驰神往。在这座城市中，人类与猫和乐地生活在一起。美丽的城市风光，还有悠闲自在幸福的猫儿，成为NEARGO独特的魅力，吸引着不计其数的观光客千里迢迢来一睹小城风姿。

不过，若你真要在地图上寻找NEARGO，恐怕会失望了。这座美丽的猫城，却原来是日本作者莫莉葡野虚构出来的纸上童话。在她的笔下，NEARGO和它的猫咪都栩栩如生，细腻的插画与俏皮逗趣的文字将每只猫咪的样貌、个性、癖好、生长背景、职业等，以及和人类之间的有趣互动都生动表现出来。翻开这本叫《猫国物语》的绘图故事，仿佛置身于NEARGO之中，那只从不靠胡须丈量专走夹缝路的泡泡正走过身边，里克又在传真机上睡着了，奥黛丽仪态万千地款款走来……NEARGO是为喜欢猫儿的人类和喜欢人类的猫咪创造了一个纸上伊甸园。《猫国物语》可以在线阅读（http://book.qq.com/s/book/0/15/15672/index.shtml）。喜欢这本书绘画风格的朋友可以参加猫镇CatCastle原创猫咪明信片赠送活动（http://www.douban.com/group/topic/9751206），明信片可以在这儿（http://www.douban.com/note/59058642/）看到样品。



地中海一座码头上，猫儿们等待着归来的渔船



NEARGO国的旅行指南，一座猫之城

NEARGO这样理想的猫国虽然不存在，但现实中人猫融洽相处的地方还是有的。厦门的鼓浪屿便是这样一处猫儿的乐园。鼓浪屿是一座面积不到2平方公里，只有2万居民的小岛。岛上四季常青，繁花不断，更有上个世纪修筑的许多海派别墅，家家学习钢琴的文化传统，因而鼓浪屿又有“海上花园”“万国建筑博览会”“钢琴之岛”的美称，2005年更被《中国国家地理》评为“中国最美的城区”第一名。鼓浪屿上的猫慵懒而闲适，它们或

鼓浪屿的猫儿们，中间那位就是大名鼎鼎的“张三疯”

群聚或独行，在古老的街巷中自在游走，与岛上的居民一起享受着海风、阳光、琴音以及宁静安逸的时光。

鼓浪屿的猫中最有名的是“张三疯”，好事者撰文记之，并借网络传之，这只小猫无形中成为鼓浪屿的城市名片：“张三疯，生于2005年底，出生后即因故遭遗弃，于厦门前浦某小区垃圾桶险些提前圆寂，被爱猫人士嫣萍小姐发现并救助，并生活在厦门中信大厦外企写字楼一段时间，和写字楼里的另数只洋猫生活学习，2006年3～7月和芬达一同生活在禾祥西路经典大第高层，同时学会在十几层高楼外墙飞檐走壁，2006年7月来到鼓浪屿娜雅旅馆，并学习针对付啮齿动物的反恐战争，不料从此没有学猫叫过，平均每周都爬上娜雅门前十多米高大树捉麻雀下来娱乐，经数次体罚，改捞娜雅院子里金鱼缸为乐至今。”

爱猫的人上岛寻“张三疯”，原来这是一只干净、温和、快乐的猫，早上起来晒太阳，蹭点客人孝敬的小礼物，去他们的房间转一圈。三四点钟从外面回房，常常肆意地睡在楼梯上，香甜得令客人们不敢发声打扰。这只猫如今已有了明星范儿，多少相机对着它狂闪，都完全不为所动。鼓浪屿的猫咪物语（http://swallowtailbutterfly.blogbus.com/logs/2698277.html）记述了那里的猫猫趣闻。

SPECIAL BREAKFAST 25元/份

张三疯 Milk Tea

人们对待“张三疯”，就如同对待自己的家人

猫猫选美

每个人心中都有一只最美的猫。标准猫赛选出的美猫，未必是我们心中的宠儿。不过对于血统猫的选育来说，这种选美是有意义的。

在驯养猫的过程中，诞生了单为观赏用的纯种猫。为了让纯种猫的血统能够遗传下去，遗传稳定并且有清晰家谱的猫就必须得到重视，这就是血统猫的由来。一个清晰的家谱对于血统猫繁育来讲至关重要，每只血统猫都可以查到相应代数的家谱，CFA的一些血统猫的血统生殖可以追溯到百年之前。

猫展上，评委在仔细鉴赏参赛的猫咪

CAF是世界爱猫联合会（The Cat Fanciers' Association）的简称，这个诞生于1906年的国际性组织致力于推广血统猫的发展，是世界上最大的血统猫注册机构，拥有52 000个注册猫舍和2百万只注册猫。CAF在全世界的将近700家分支机构每年要举办近400场次的猫展，这些猫展上血统猫争夺各项锦标的竞争激烈程度，丝毫不亚于奥林匹克运动会。

一个典型的CFA的国际猫展是这样的：展厅里来自世界各地的参观者兴奋而又安静地注视着他们眼前用丝绸和锦缎装扮得光彩夺目的小隔断。几个小隔断放在铺着厚台呢的长桌上，长桌一排排根本看不到尽头。隔断里的血统猫们安静地等待着裁判的审视。这里共有1500多只来自世界各地的血统猫分属41个品种展出，每只猫都会得到12个裁判的单独评判。在以高大布幔为背景的评判区，裁判们温柔而熟练地评定着参展的血统猫们，评判台前的椅子上座无虚席，大家都想知道那一个个漂亮的缎带和奖花的归属。

猫从里到外的“主动……”！

评委为获奖猫咪颁发奖花

中国也有CFA分会（http://www.cncfa.com/cncfa/），已经组织了数次猫展，家中有血统猫的朋友可以试试参展，说不定爱猫就能挣回一个奖来。

猫猫名家

名猫不少，诸如机器猫、加菲猫、凯蒂猫等经典猫猫们，大家都很熟悉。说说大家不太熟悉的招财猫吧，这种在日本常见的陶器小猫，一只爪子抬起，憨态可掬。招财猫其实是日本短尾猫，被当地人把成好运的象征。当然，白色并配有成片红色和黑色皮毛的日本短尾猫才有资格做招财猫。感兴趣的朋友可以在这里（http://www.gogochina.cn/news/1172-1.html）了解对招财猫更多的情况。

前一阵子北大出了只学术猫，经常在教室里蹭听，最喜欢上哲学类和艺术类的课，老师讲到梭罗的超验主义自然观时，它还微微摇头。一时传为佳话（视频http://v.youku.com/v_show/id_XMTIyNjMzMzQw.html）。南京航空航天大学也有这么一只爱学习的猫，不过它更喜欢自习课，被称为“自习猫”。这只“自习猫”时而在自习课桌上晒太阳，时而翻翻同学们的笔记检查大家的学习情况。图书馆是“自习猫”喜欢的地方，它爱护图书馆的书籍和书桌，不会破坏公物，看到同学们放在桌上占座位的书籍水杯，都会轻盈地跳着走开；有时候会和同学们开个玩笑，在同学作业本上留下一串串“梅花”状脚印。据说这只猫还很严厉，看见有同学打瞌睡了，它还会敲敲睡觉同学的脑壳子。

林晓：网络有什么力量？看看“IN事”中斗地主斗出悲喜剧的故事，也许我们会理解一些网络力量的源泉。网络最好的地方，就是可以让我们轻易找到同好，证明“在洗碗池边吃饭”不是怪癖，只是个爱好……欢迎大家把你们的网络故事网络见闻拿出来分享，我的联络方式是linxiao@popsoft.com.cn。



■北京 唐婵

今天，你斗地主了吗？ DOUDIZHU

这其实是个悲中有喜的事件。一开始，2010年1月27日凌晨1点11分，在天涯社区上有一位名叫“也曾走过”的网友在天涯社区上发表了题目为《雪山一支蒿（乌头碱）——毒性自我检测记录文档-大致就这样吧！》的帖子，声称自己因为一些缘故起了轻生的念头，并且已经服下毒药（即雪山一支蒿，又名乌头碱）。

这个帖子虽然发表在凌晨，但却迅速引起了大量天涯人的关注。网友纷纷留言，并且通过后台IP系统断定发帖人身在四川省雅安市，接着便联络当地公安机关展开救援，由此开始了网上网下万人互动的“大救援”。终于，在当天上午，网友们得到确切消息，发帖人已于凌晨4点被家人发现服毒，并送入医院抢救，已无生命危险。

而“斗地主大叔”，则是这一事件中一个极具戏剧效果的插曲。这位大叔似乎也是天涯的网友。事发当天凌晨4点左右，他因为失眠，爬起来联网斗地主玩——这真是一念之差啊！你说他要是好好躺着继续睡，或者看看电视什么的，也不至于有后来的事啊！

但他偏偏就联网斗地主去了。而且，偏偏就那么巧，在他联网的同时，发帖楼主被送入医院，电脑关闭断网。而原先楼主所占用的IP地址，被自动分配给了“斗地主大叔”。此时，天涯的网友们联络了当地电信，并开始搜索该IP的地理位置——结果当然就“杯具”了。凌晨5点钟左右，正斗地主斗得火热的大叔，突然发现警察找上门来，问了一顿摸不着头脑的问题，接着就把大叔请去局子里喝茶……

更搞笑的是后来。经过多方调查发现IP地址出现过变动，并通知了公安局。警察哥哥们接了电话，也没向斗地主大叔解释原委，直接请他打道回府，该干什么干什么去。

于是，斗地主大叔便在寒风凛凛的大清早，顶着一头雾水，莫名其妙地回家去了。大概是在家憋了一天，越想越觉得不知所谓，大叔在当地论坛发文诉苦：“昨天老子倒霉惨了，晚上睡不着爬起来玩了一下斗地主，一直输一直输，正郁闷的时候，大半夜的有人摸黑来敲门，打开一看居然是派出所的。我还想是不是前两天打牌输了没给钱人家跑来要，吓死老子了。结果一开口就问我什么时候上的网？我说政府，现在怎么搞的，上网违法了啊？我刚爬起来一下下，屁股都没有坐热……几个警察兄弟到处看了一下，问我上网在做什么？我说就打了一下斗地主，没有赌博啊……他们就给我来一句有没有在论坛上发帖……见鬼了，没事谁会半夜上论坛玩喔……说都说了，没有发没有发，他们还不相信，硬是把我请到东城（公安局所在地）喝茶……干坐了半天，就问我有没有发帖子有没有发帖子……我说没有法没有发，我是爱国爱党的好公民……后面接了一个电话，就说没我的事了……莫名其妙的……”（注：原文为四川方言，为方便理解，翻译了一下。）



『娱乐八卦』 [道听途说]雪山一支蒿（乌头碱）-毒性自我检测记录文档-大致就这样吧！

作者：也曾走过 提交日期：2010-1-27 1:11:00

因为一些陈年的往事，我走不出来，伴随年龄的增长内心中痛苦愈演愈烈一感觉自己失去了一切的动力，对什么都没兴趣不提，也总觉得自己总是给别人添麻烦

难受了很久，大概是到了该结束的时候了

某次在家里打扫卫生，从医药柜里，翻出了一个小纸包，上面写着，三转半

当时就留意上了，偷偷找来个瓶子装了起来

分量大概有两一只香烟那么多（但要比香烟粗一点）

我知道这个东西是什么，这个东西叫“雪山一支蒿”，小时候外公拿这玩意儿来泡药酒治风湿时常常警告我，这个东西不能碰啊，有剧毒~别名三转半是因为传说这东西在碗里转三转，磨下的粉末就可以致命

外公零一年不在了，我很想他

大概晚上九点钟左右，我开始服用这种药物，它太苦了，而且因为长年的储藏，混杂上了其他药品的味道，真的好难吃。

闯你嘛鬼了，半夜被带到东城

本帖最后由 雨城夜行人 于 2010-1-28 11:57 编辑

昨天老子倒霉惨了，晚上睡不着爬起来耍哈斗地主，一路输一路输，正在郁闷的时候，大半夜的有人黑起寺敲门，打开一看居然是派出所的。还以为是不是前两天打牌输了没给钱人家跑来要，黑死老子嗒。结果一开口就问我啥子时候上的网。我说政府，现在咋的呢，上网也违规了啊，我刚爬起来一哈哈，**都没坐热……几兄弟到处看了一哈，问我上网在咋子。我说就打哈斗地主，没有赌博哈……他们就给我来一句有没有在论坛上发帖……闯到鬼咯，没得事哪个半夜耍论坛哦……说都说了没有发没有发，他们还不相信，硬是把我请到东城喝茶……干坐了半天就问我有没有发帖子发帖子……我说没有发没有发，我是爱国爱党的 好公民……后头接了一个电话就说没得我的事咯……莫名其妙的……

乌头碱的原帖（上图）和斗地主大叔的发言（下图）

这段文字传回到天涯论坛，刚刚得知发帖人已经无大碍的网友们纷纷笑倒，对大叔的无辜受累表示了歉意……而“斗地主大叔”这个词，也随着后来这次网络大救援被诸多媒体报道，而成了红极一时的关键词。

◆网友：大叔你太可爱，太喜感了

◆大叔：老子被出名了！这年头，啥子事情都有啊……

◆雪山乌头碱事件全进程： http://www.tianya.cn/publicforum/content/funinfo/1/1795791.shtml

◆林晓：这次网络救援，从凌晨持续到中午，很多陌生的网友为此不眠不休，全程追踪参与。虽然最后发帖人的获救并不是因为网友们的力量，但不可否认，这次事件确实体现出了网络文化的另外一面。不光是游戏，争吵，口水战，还有陌生人的温暖，以及像斗地主大叔这样，乐观积极的生活态度。

今天，你斗地主了吗？

国际洗碗池旁进餐爱好者协会 SINKIE

肚子饿了吗？没有时间做饭？没有时间吃？不喜欢饭后收拾？OK，来加入本协会吧！好吃，有营养，而且不用碟子！国际洗碗池旁爱好者协会所推行的并非那些传统意义上的快餐，而是真正的“快”！宁肯站在洗碗池旁吃，也不肯

享受烛光晚宴，必要的时候，边走边吃——全球有极多的人正享受着这样的生活方式。只要你经常想办法怎样能快速干掉一餐，而不是坐下来细嚼慢咽慢慢享受，那么你就已经是个有资质的“洗碗池旁进餐爱好者”了。

乍一看，可能大家会觉得迷惑，不就不肯好好吃饭吗？这样无聊的小习惯，竟然还有个国际协会？

别怀疑，这还是真的。这个网站竟然已经有14年历史了，有会标，有协会宗旨，而且据说还有数量相当庞大的会员……甚至于，他们还有自己的节日，叫做“Sinkie Day”，就在每年感恩节的前一天——2010年的“Sinkie Day”，就是11月26日，星期四。

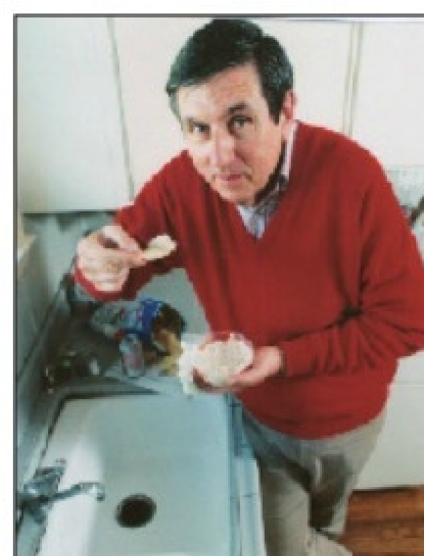
他们的“上班族不做饭手册”里，全都是教导人们如何能更快地解决进餐问题的“基本守则”。例如，喝牛奶不用杯子，直接对瓶吹之类的。这似乎与我国“食不厌精，脍不厌细”的传统大相径庭。不过现实中也的确有不少忙得脚跟朝前的人，不得不采用这种饮食方式。至于这种方式是否真的像他们所说的那样令人愉快，那真是天知道了。

◆**同事**：我从来都用一次性餐具，在电脑前吃饭！

◆**Sinkie**：这是一个生造出来的词，指“one who occasionally dines over the kitchen sink”，好吧，就是在洗碗池旁吃饭的那种人了。你是一个Sinkie吗？

◆**国际洗碗池旁进餐爱好者协会网址**：http://www.sinkie.com/

◆**林晓**：那些忙碌于工作，无暇好好吃饭的人，大概会在这里找到同类。至于其他人，其实看看热闹也就好了，大可不必效仿。老祖宗的话总还是有道理的，吃饭如此潦草，对身体还是很不好。


国际洗碗池旁吃饭俱乐部的负责人



国际洗碗池旁吃饭俱乐部成员的生活是这样的

每站聊天 http://home.gabbly.com/

新鲜度	★★★
鲜理由	跟所有浏览同一网页的朋友聊天

这是个有趣的网站，只要在该网站输入你正在浏览的网址，便能跟全球所有浏览本页面的用户一起聊天。当然游客是没有用户名的，只有随机分配的“gabber”加编号组成的临时ID。最大的有点就是可以输入简体中文，尽管对方不一定看得懂——谁知道对方是在哪儿，又是什么人呢？



以试用结果来看，这个网站的用户似乎还不少。刚一进去便提示有人正在聊天，用户列表满满的，七嘴八舌，几分钟工夫便聊了一大屏。有些人在聊网上遇到的趣事，有些人在聊身边的生活，相当热闹。

争当有钱人 http://www.globalrichlist.com/

新鲜度	★★★
鲜理由	想知道你在全球财富榜上排第几吗？

进入财富榜，原本是那些大富豪的特权。但现在不是个平民时代嘛，平民也要求有排行的。不说列出名单吧，至少要知道我们的收入在全球人当中算是哪个档次——于是，就有了这个网站。操作非常简单，输入月收入，再按个回车，就能知道自己在全球人当中排行第几。有百分之多少的人比我们有钱，又有多少人不如我们。可惜货币只有五种，而且其中并不包括人民币。因此我们只能先把自己的收入转成其他货币才能进行排行。

在觉得生活有压力的时候，来这个排行榜看看，也算是个安慰了……好吧，我承认，我很无聊，其实我真正好奇的只是这个网站的数据究竟是从哪里搜集来的呢？

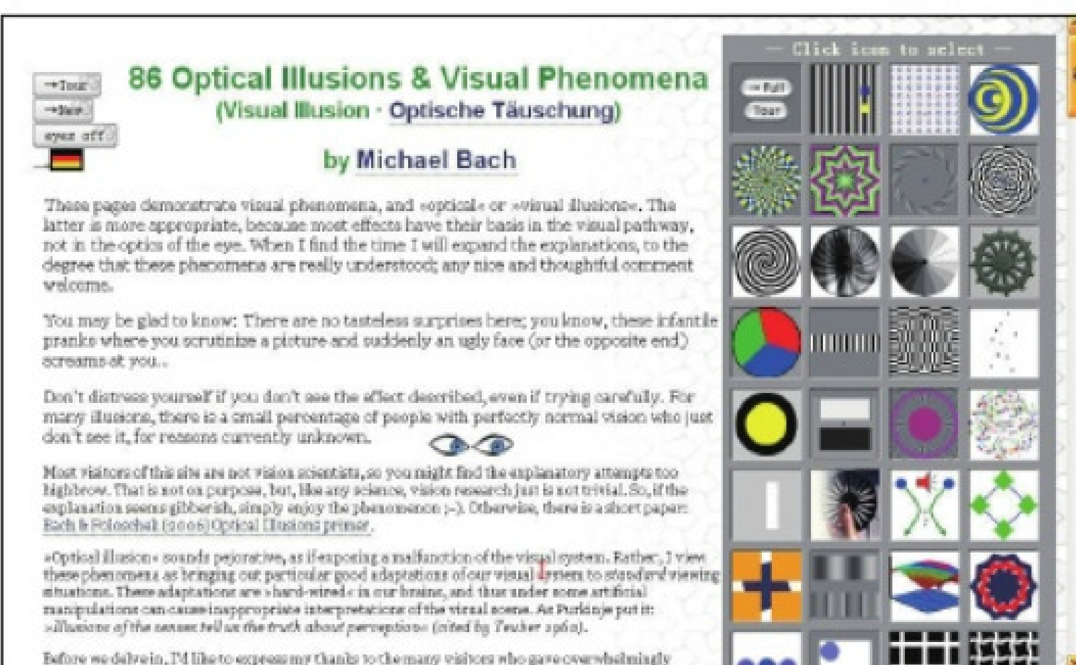




眼睛幻觉 http://home.gabbly.com/

新鲜度	★★★
鲜理由	眼睛的游戏

还记得当年曾经风靡一时3D视觉游戏吗？这个就算是该游戏的升级加合成版。几乎所有在网上流传的视觉游戏图片都能在这里找到——简直就是一个幻觉的迷宫。看着那些图片，你会怀疑自己的眼睛出了问题，明明静止的图片，你会觉得它在动。明明是一根笔直的线，你却会觉得它是弯曲的。还有一些，则是教给你如何去寻找现实生活中的眼睛幻觉。例如，你知道吗，将两根食指对在一起，放在鼻梁上，这时候看上去好像自己多了一个指节。



几乎每一张图都附有英文说明，说明这其中的幻觉陷阱究竟在哪里。不过要看得懂这些说明文字，需要一些基本的英文能力。虽说不看也可以，但那似乎会错过一些发现陷阱的乐趣。



乾坤大挪移之数字时代媒体转换

关键字：视频 音频 格式转换

编者按：越来越多的电子设备让人们的生活更加丰富，生活中常常需要音频、视频在不同的设备中进行转换，电脑则成为了所有设备的中介。本文就将介绍DVD、CD和手机与电脑密不可分的联系，让你能轻松玩转于各种设备之间。

■山东 大海汪洋

一、DVD与电脑

1.DVD光盘→电脑视频

手里有些DVD大片，有时总是忍不住想拿出来重温一下过往的经典。但是频繁用DVD机播放除了会产生越来越大的读盘噪音，更会造成盘片的磨损。难道不能像当年将VCD中Mpegav目录下的文件直接拷贝到硬盘上一样，把DVD影片也拷贝到电脑上播放观看吗？答案当然是肯定的，这样不仅可减少光驱磨损，也可保证播放的流畅性。

当然你得先把DVD盘放进电脑的DVD光驱里，打开光驱盘符，可看到两个文件夹，分别是“VIDEO_TS”和“AUDIO_TS”。一般来说，DVD光盘中所有的影像、音频、字幕等信息全部保存在“VIDEO_TS”文件夹中，因此只要把这个文件夹全部拷贝到硬盘上，就可直接用电脑上的播放器播放了。

如果你不愿意下载专门的DVD播放软件，那么Windows中自带的Media Player就可直接播放拷贝下来的电影。只需要在Media Player中打开“VIDEO_TS.IFO”就可正常播放了，与在光盘上播放没有任何区别，DVD中的菜单可使用鼠标直接点击选择和控制。鼠标右键可控制相关的DVD功能，例如选择音轨、字幕等。

复制加密文件

当用上面的方法拷贝文件时，可能会发现有些DVD无法将里面的文件复制到硬盘中，有的虽然可复制，却无法正常播放。如果遇到类似的情况，可能是因为这些DVD加密了。通常DVD会采用CSS（Content Scrambling System，内容不规则系统）加密以阻止在没有解密钥匙时直接从光盘中读取多媒体文件的行为。不过加密与解密的战争从未停止，2000年左右，CSS加密就被挪威的一个黑客组织开发的DeCSS破解了。

这里以DVD Decrypter 3.5（下载地址：http://www.skycn.com/soft/7505.html）为例说明解密拷贝DVD的操作。DVD Decrypter包含3种基本的操作模式：文件模式（用来对每一个VOB文件单独进行处理），IFO模式和ISO模式（制作光盘iso镜像）。启动以后默认就是文件模式（图1），你可选择需要的文件，标记为蓝色（按住Ctrl键可选择多个文件），然后点击“目标路径”旁边的文件夹图标选择要保存的路径，然后单击下面那个大大的“开始复制”按钮，就可把DVD上面的文件复制下来了，这时即使光盘被加密也可毫无障碍地复制到硬盘中了。



虽然可用前面的办法把DVD完整复制到硬盘，但是一张DVD动辄几GB的体积对于硬盘空间有限的朋友来说是很奢侈的，同时，多个文件和太大的体积也不利于分享。因此需要把视频进行新的编码压缩，将多段视频合并在一起，并且在尽可能小的质量损失下减小视频的体积。

这里推荐一个非常简单易用的DVD转码软件——AOA DVD Ripper 5.2.5（下载地址：http://www.aoamedia.com/dvd_ripper.htm），只需三步，即可轻松将DVD转为可在电脑上播放的视频文件。

启动软件放进光盘后，单击“Load DVD”按钮（图2），选择“Import From DVD Disk”，在弹出对话框中选择你的光驱目录，这时软件会自动读取光驱中DVD的内容，然后把所有的标题列在表中，你可选择需要的标题，通常只要选择电影内容就可了。

如果你只想选取某标题的一段导出视频，就单击“Movie Clip”，然后拖动滑块选择需要部分的开始和结尾（图3）。选择好要转换的视频以后，在“Convert To”中选择要转换的视频格式。

AOA DVD Ripper支持多种视频格式的转换，这里选择“AVI/DivX/Xvid...(*.avi)”编码，“Audio Track”中选择需要的音轨（DVD可能包含不同语言的多个音轨），“Subtitle”中选择需要的字母。如果你希望保持导出视频的纯净，可选择“None”不要字幕。另外如果你对编码有什么特殊需求，可单击“Settings”按钮，选择“AVI”选项卡进行详细的编码配置（图4）。全部设置完成就可选择要保存的文件路径，然后单击“Start”按钮开始转换了，转换完成以后就会生成一个AVI视频文件在电脑上播放了。

如果刚才在压缩前没有选择字幕，可在“射手网”(http://shooter.cn)上搜索一个合适的字幕外挂到电影（只要把下载到的字幕文件名改为与电影文件名一样，放在同一目录下）就可了。这样的好处是可方便地调整字幕的字体、大小，同时还可不破坏原版电影的效果。另外需要注意的是，如果硬盘分区是FAT32，而导出的视频单个文件大小超过4GB，那么硬盘是无法储存的，建议提前更改硬盘分区为NTFS。

除了可把DVD转换为avi格式以外，还可根据需要转换为wmv、flv等格式，只需要在“Convert To”中选择即可。例如要转换为优酷、土豆等视频网站的格式，就选择flv。AOA DVD Ripper除了可转换为电脑上可播放的视频格式，还可转换为手机、PSP等移动设备上的视频，同样也是在“Convert To”的下拉菜单中选择，其他的步骤也都完全一样。

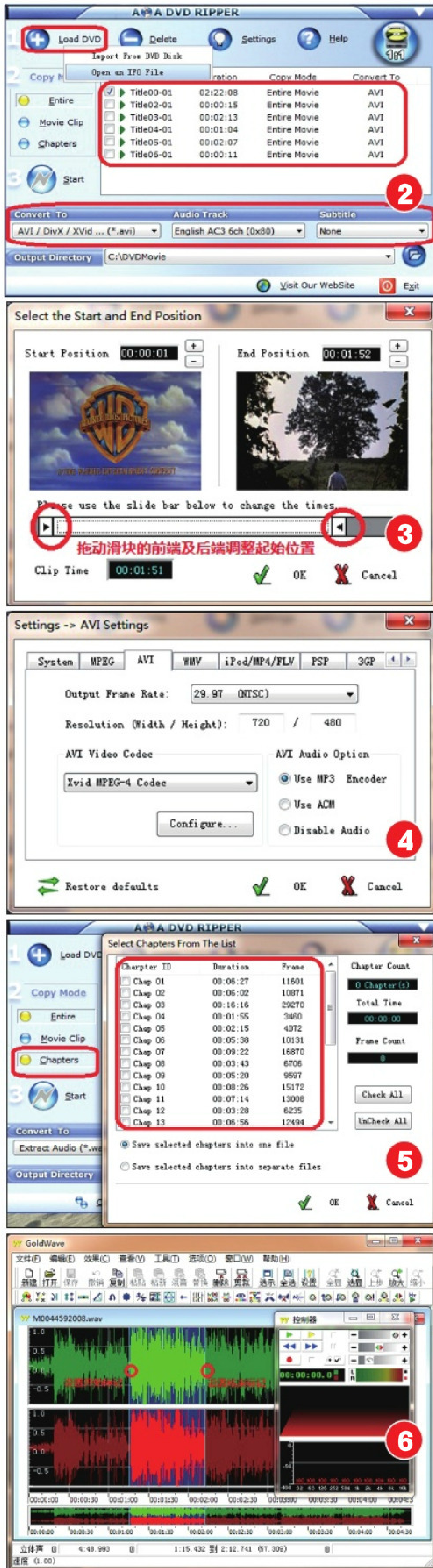
2.DVD光盘→MP3

如果你特别喜欢某个DVD电影中一段好听的音乐，或想把电影中的一段对话用来练习英语听力，就需要把DVD中的音轨单独提取出来。

AOA DVD Ripper同样可完成这个工作，只需要在“Convert To”中选择“Extract Audio（*.wav）”，然后在“Audio Track”中选择需要的音轨，然后单击“Chapters”所在的章节（图5），选择完毕单击“Start”，等待一段时间，就会在指定位置出现一个wav格式的音频文件。

但是由于在AOA DVD Ripper中定位并不方便，所以你可能无法精确选取需要的段落，另外导出的wav文件体积也是令人无法接受的，因此要用GoldWave 5.55（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/5236.htm），一个集声音编辑，播放，录制和转换于一体的老牌的音频处理处理工具，体积小巧，功能强大。

首先在GoldWave中打开刚刚转换的音频，然后单击控制器上面的绿色播放键，频率图中的一条线便随着音乐的播放而缓慢走动，用来标识音乐播放的进度。这时候用户可戴上耳麦或打开音箱来试听，以便选择要想要的部分。然后分别在需要部分的开头和结束部分单击右键，选择“设置开始标记”和“设置结束标记”。在确认选中的部分是需要的部分以后（图6），单击“文件”→“保存选定部分为...”，在对话框中选择保存位置。你还可在保存类型选择“MPEG Audio（*.mp3）”保存为MP3格式。



3.电脑视频→DVD光盘

电脑上下载的电影，如果想刻成DVD光盘收藏或在DVD机上播放该怎么办呢？

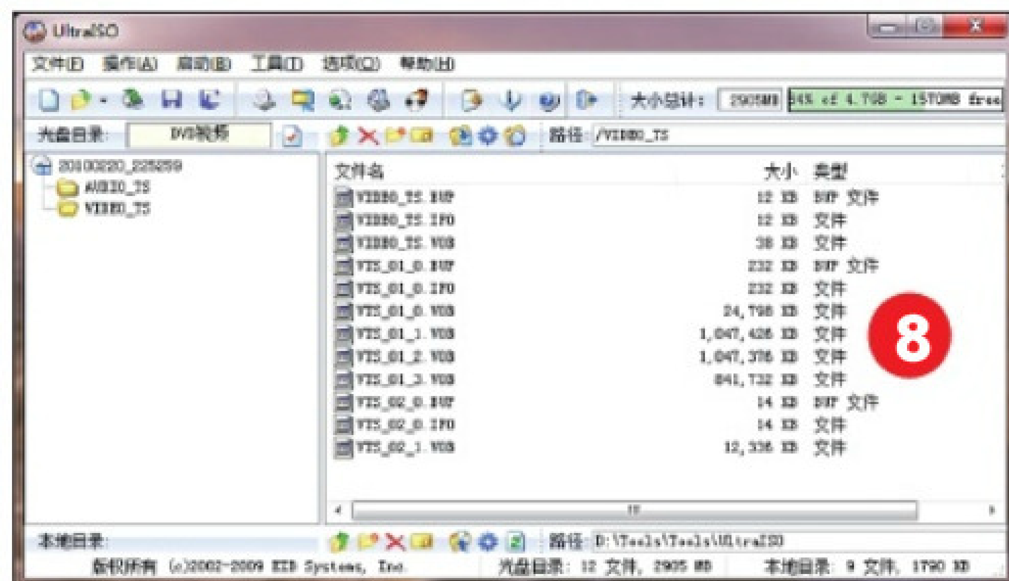
Ultra Video Converter 4.4.0220（下载地址：http://www.skycn.com/soft/24338.html）是一个非常强大的视频转换工具，支持多种格式的视频转换，如“MP4(*.mp4;*.m4v)”“3G(*.3gp;*.3g2)”“QuickTime(*.mov;*.qt)”“RealMedia(*.rm;*.rmvb)”“WMV(*.wmv;*.asf)”“MPEG(*.mpeg;*.mpg;*.dat;*.vob;*.m1v;*.m2v;*.mpe)”“AVI(*.avi;*.divx;*.xvid;*.div)”等主流媒体格式。

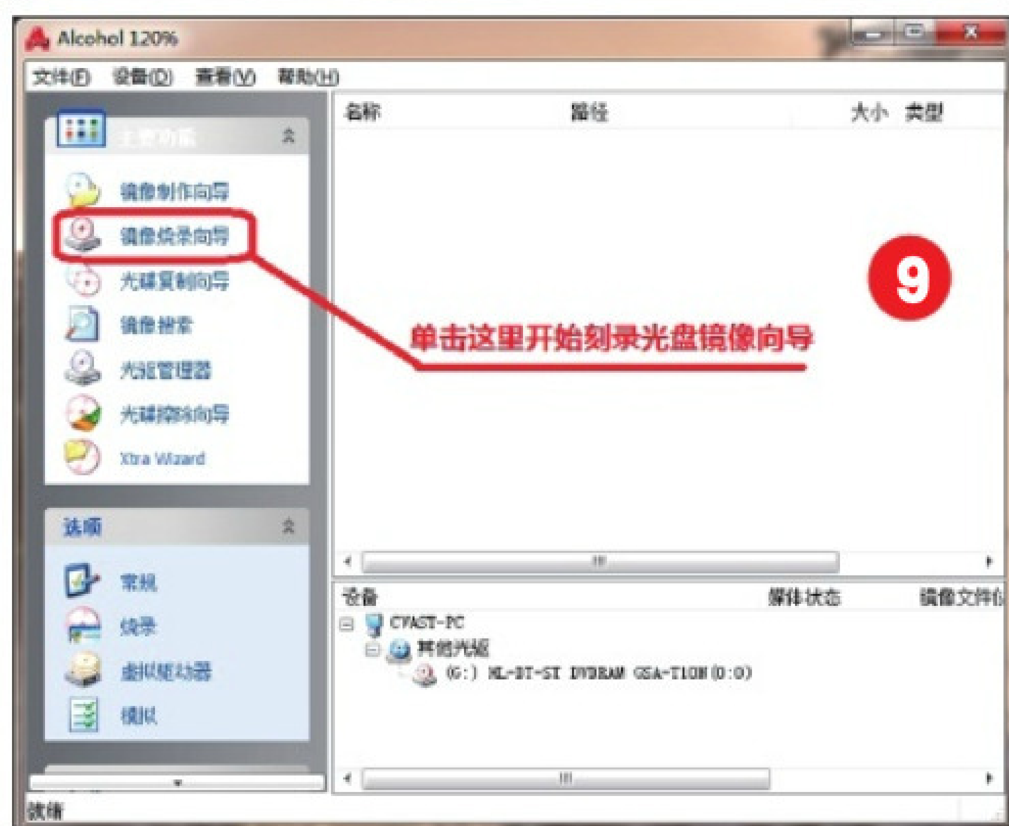
启动软件后首先单击“添加文件”按钮（图7），选择要添加的电影视频，可以是一段，也可以是多段。在输出格式中选择“DVD-Video Files（*.IFO;*.BUP;*.VOB）”，纵横比根据电影的实际大小进行选择，如果是宽屏电影则选择“16：9（宽屏显示）”，否则选择“4：3”。同时建议选中“添加信箱式遮幅以保持纵横比”复选框。选择完成以后单击“转换”按钮，然后经历一个漫长的等待（100分钟的RMVB转换为DVD大概需要1个小时，具体的时间长短与CPU等性能有关）就可转换为DVD的编码和格式了。

转换好以后的视频文件目录格式与前面看到DVD影片中看到的目录格式一样，接下来用UltraISO 9.3.6.2750（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/614.htm）制作一个光盘镜像，单击菜单栏的“文件”→“新建”→“DVD影碟镜像...”，在弹出对话框中选择Ultra Video Converter生成的“VIDEO_TS.IFO”文件，然后程序会自动生成一个DVD影碟的镜像目录（图8）。然后单击“文件→保存”命令选择路径保存这个ISO镜像文件。

最后把这个镜像文件用Alcohol 120% 2.0.0.1331（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/3597.htm）刻录到DVD光盘上。在Alcohol 120%的主界面单击左边栏的“镜像烧录向导...”（图9），在接下来的对话框中选择ISO镜像文件的路径，然后单击下一步，后面的刻录参数一般使用默认值即可，然后放入空白DVD光盘单击“开始”即可。



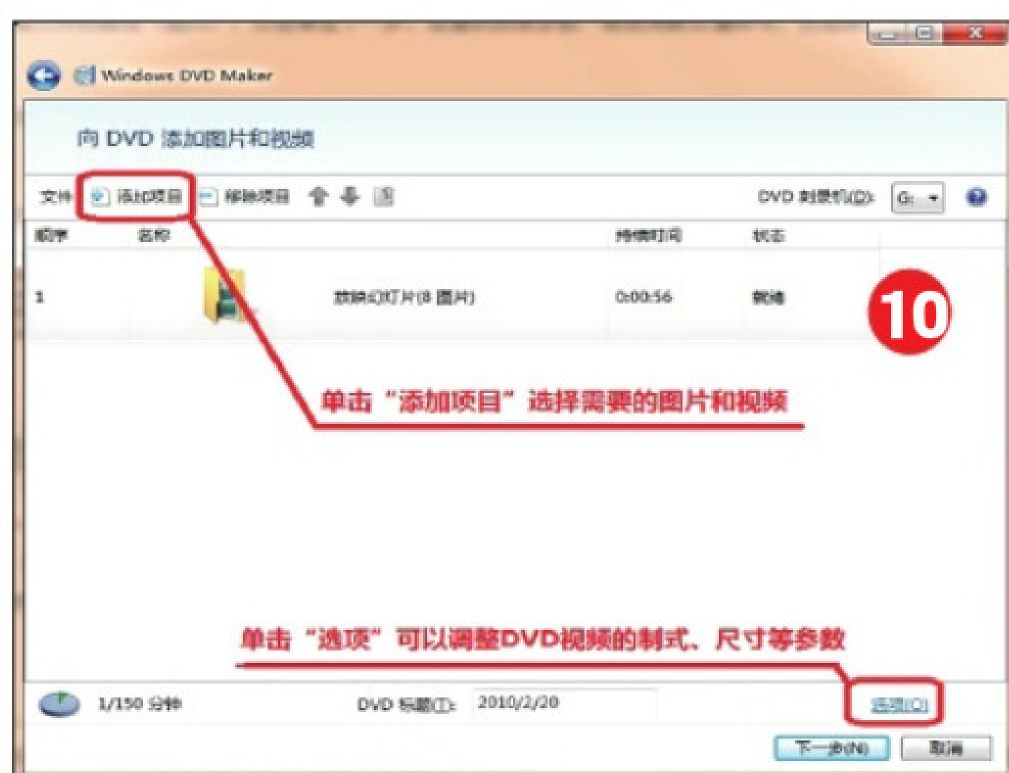


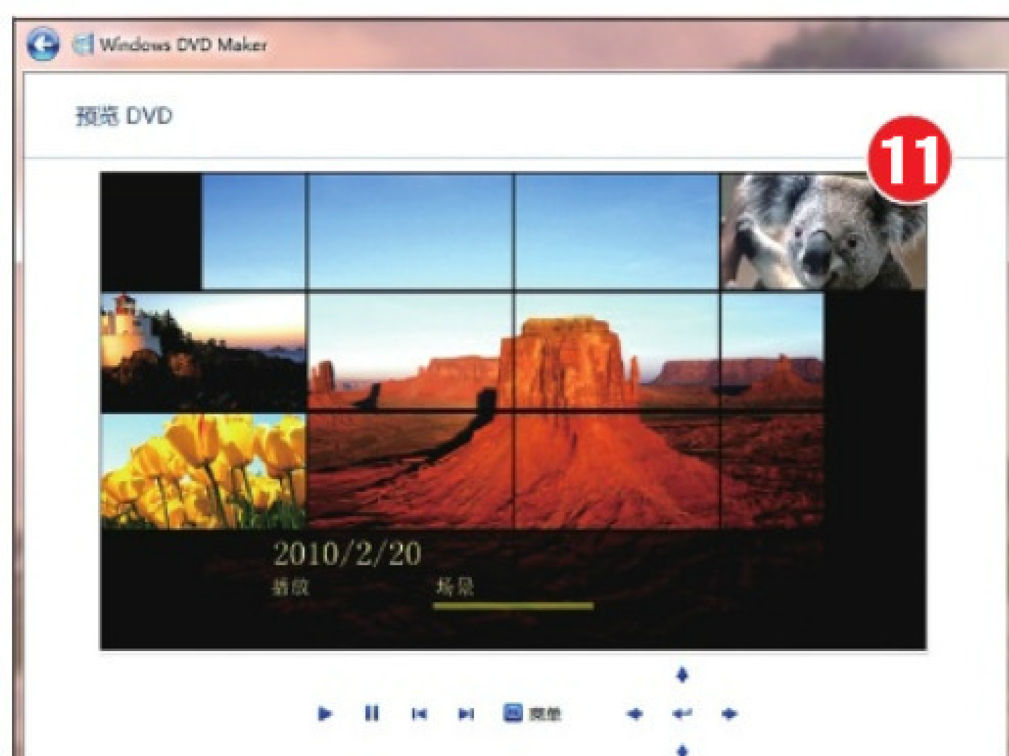


小知识：什么是D5、D9？

常常看到某DVD号称D9高清光盘，那么什么是D9呢？我们知道，DVD盘都由上下两片片基组成，每片片基上最多可容纳两层数据，而DVD光头能通过调整焦距来读取这两层数据。在制作过程中，把数据读取面向外，两片片基粘合在一起，就成了一盘完整的DVD盘。平时我们常听到的D5是DVD-5的简写，即单面单层(SS-SL或Single Side Single Layer)。这种光盘的最大容量是4.7GB，可储存两小时以上的视频。D9则是指单面双层光盘，最大容量8.5GB，可储存约4小时的视频。除此之外还有D10、D14与D18等几种规格，但并不常见。

除了可把电影可成光盘在DVD播放机上观看，我们还可把家庭DV或相册也制作为DVD光盘的电子相册，在DVD播放机上观看。方法也非常简单，只要使用Vista或Win7自带的Windows DVD Maker就可轻松完成。依次点击“开始菜单→所有程序→Windows DVD Maker”，就可启动程序了。单击“选择照片和视频”，然后点“文件→添加项目”，选择想要的图片、照片及视频文件如DV短片（图10），在最下面“DVD 标题”中填写一个DVD名称，然后单击“下一步”选择DVD菜单的样式，选择好可单击“预览”按钮查看效果（图11），最后在DVD刻录机中放入空白光盘，单击“刻录”按钮即可。



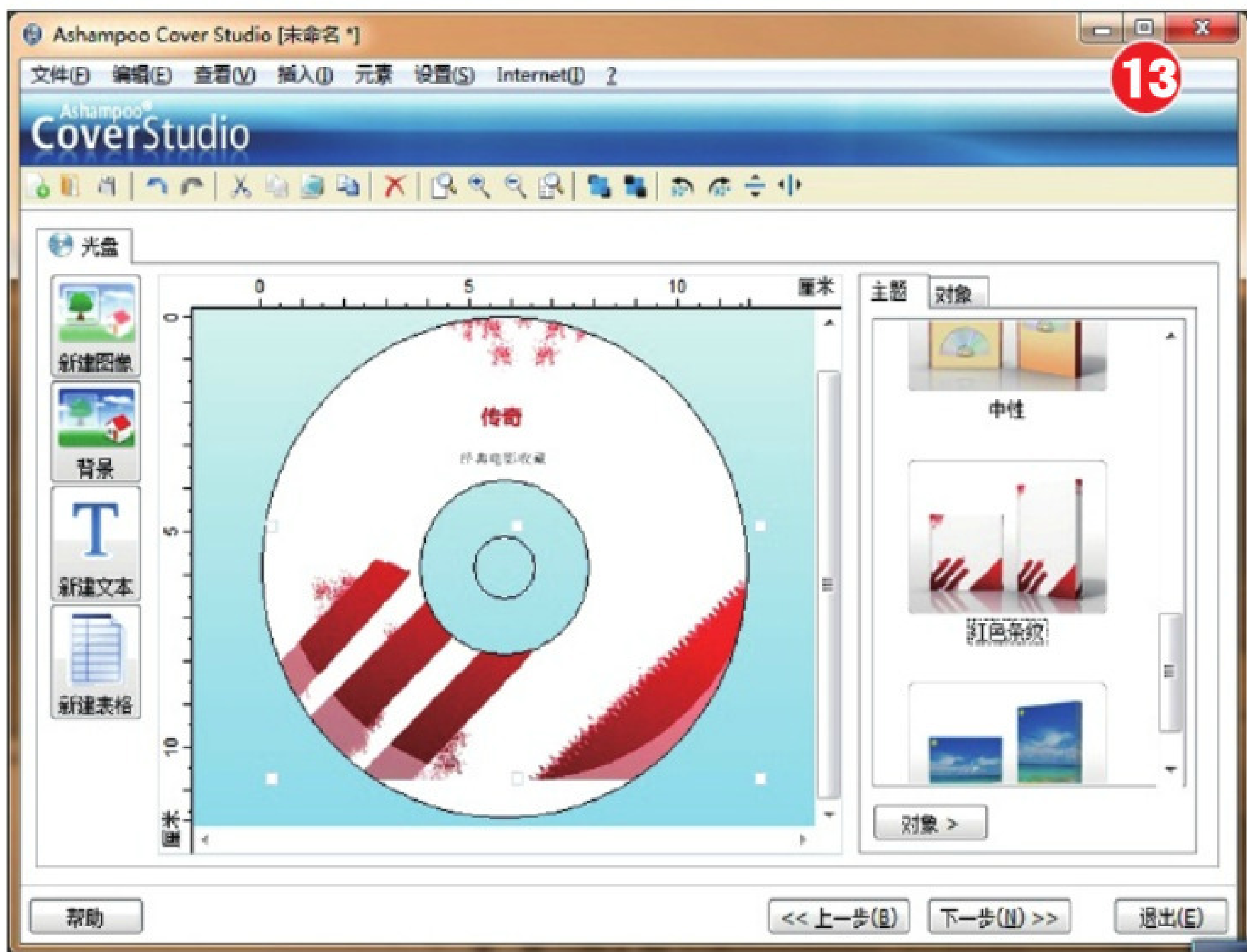


刻录好的光盘光秃秃的看起来很难看，有打印机的朋友可自己制作光盘贴纸贴在盘面上。电子市场有卖带不干胶的光盘贴纸，可不需要另外剪裁。光盘贴纸的设计可用Ashampoo Cover Studio V1.01（下载地址：http://download.it168.com/179/186/107160/index.shtml）。它是一款专门的光盘标签、封面设计软件。

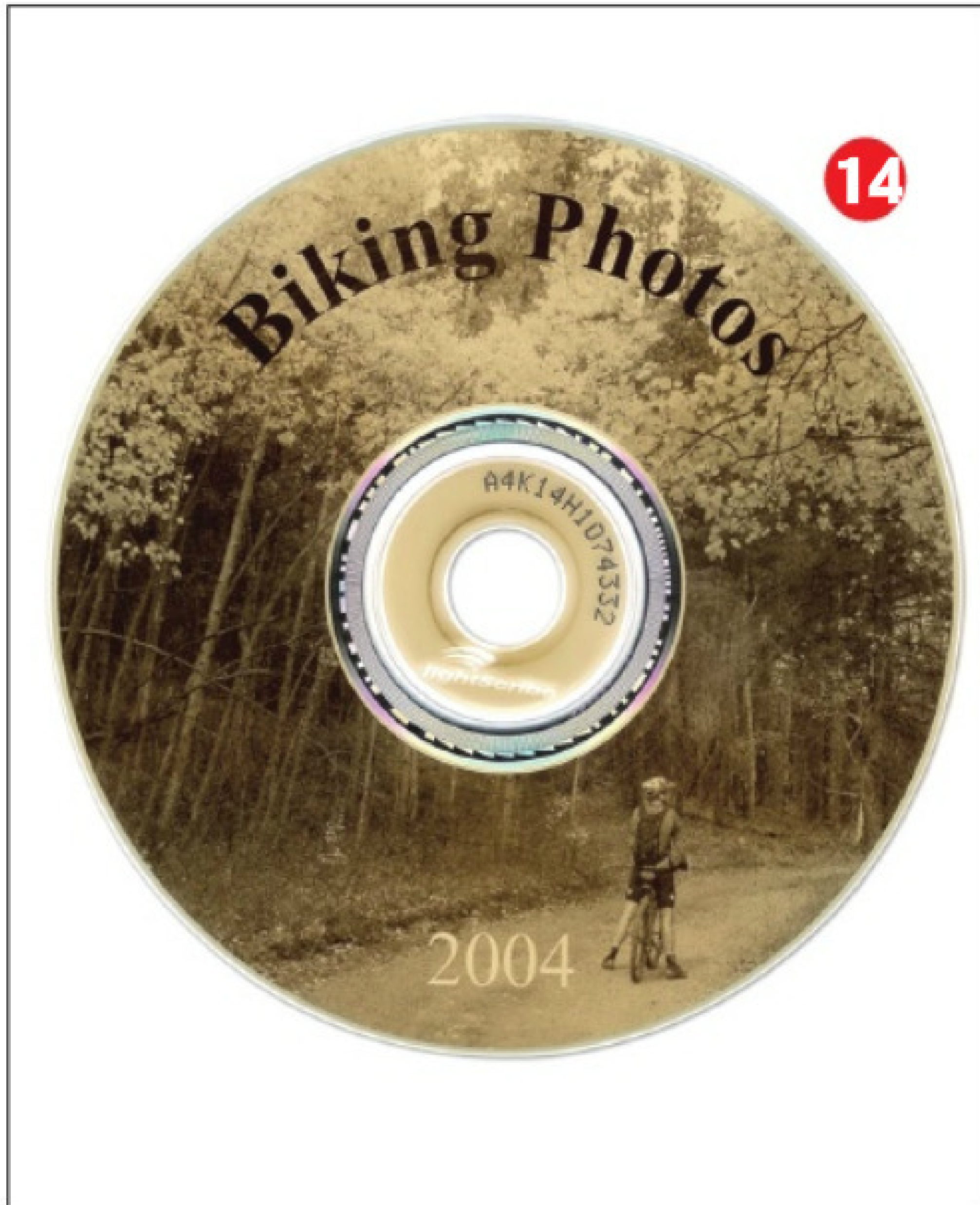
首先选择要打印的封面类型，这里要打印光盘标贴，就选择“光盘”，然后选择纸张格式（图12）。单击“编辑纸张格式”可查看纸张的样式预览，如果列表中没有合适的纸张格式，还可自定义编辑一个新的格式。选择完成后单击“下一步”，编辑光盘名称。

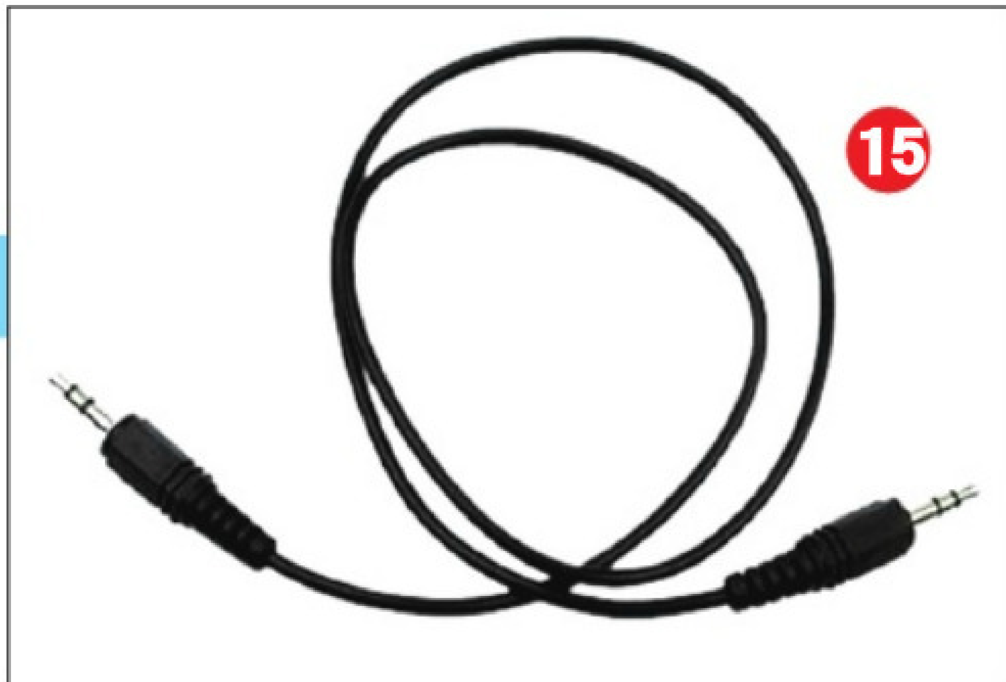
完成后再单击“下一步”，具体编辑样式和类型。方法也非常简单，可直接选择右边列表预设的主题，所有的文字和图片等细节都可另外编辑（图13）。再单击“下一步”就可打印了。

另外如果你的电脑或刻录机在光驱托盘或电脑机身上带有“LightScribe”的标志或字样，那么恭喜你——你的刻录机支持Lightscribe（光雕）技术。LightScribe是一种光盘标签制作技术，它通过激光蚀刻直接将标签刻录在光盘上。相对于贴纸标签，LightScribe标签方法有很多好处，比如它不会出现墨迹被抹掉、标签发生卷曲、粘合剂失去粘性等问题。通常支持Lightscribe技术的刻录机会附带相关的软件，可让你很容易地将设计好的内容“雕刻”在光盘背面，而刻录标签所用的光驱与刻录数据的相同，但光盘必须要买支持LightScribe技术的专用光盘。光雕盘标签的效果如图14。









二、CD/Walkman与电脑

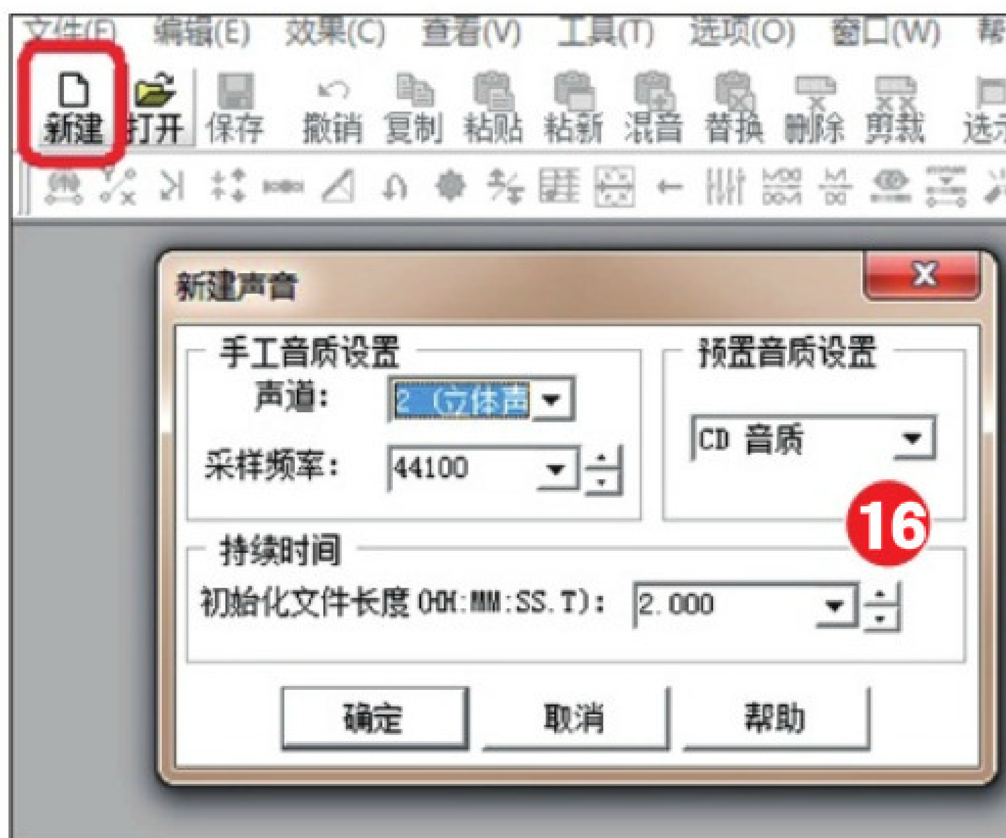
1.音乐CD/Walkman→电脑音乐

自从有了MP3和互联网，曾经风光无限的Walkman、CD机都被放在柜子的最深处收藏。但是当时买的卡带、CD唱片里面的很多经典歌曲很多现在在网上都无处寻匿。如果想把CD和卡带上的音乐转成电脑可播放的音乐文件该怎么办呢?

（1）卡带

对于卡带来说，可利用GoldWave把自己曾经最珍贵的录音资料、经典老歌，通过软件转成数码格式，在MP3播放器或电脑上欣赏和保存。这样既节省了时间和空间，又不用担心以前由于Walkman的机械磨损而造成的磁带音质降低了。想要把磁带转成MP3，除了一台带声卡的电脑外，还需要准备一个Walkman播放器、一根内录音频线（两头都是耳机插头，如图15）。想要获得越高质量的数码音频，也就需要越好的Walkman播放器输出音质。此外，还可在转录前用清洗带清洗一下磁头。

转录使用的软件还是GoldWave 5.55。首先单击快捷栏的“新建”按钮新建一个声音（图16），声道选择“2（立体声）”，预设音质选择“CD音质”，持续时间填磁带的实际时间长度，如55分钟则填写00:55:00。确定以后会生成一个空白的波形图。接下来



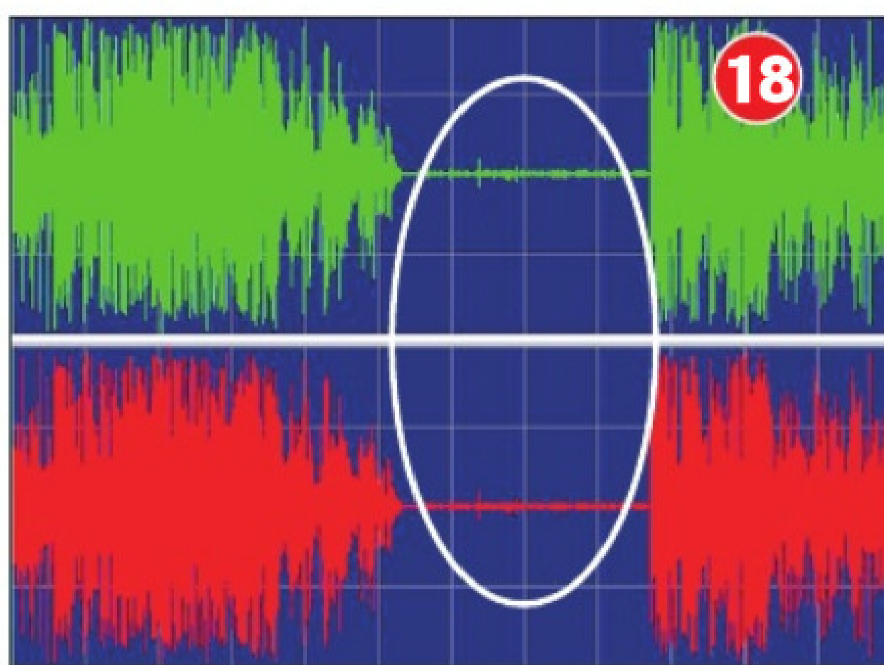
把内录音频线的两端分别插在Walkman的耳机孔和电脑声卡的输入孔（MIC输入），在按下Walkman的播放键后同时单击GoldWave控制器上的录音按钮（图17），耐心等到Walkman播放完成，同时GoldWave也录制完成。



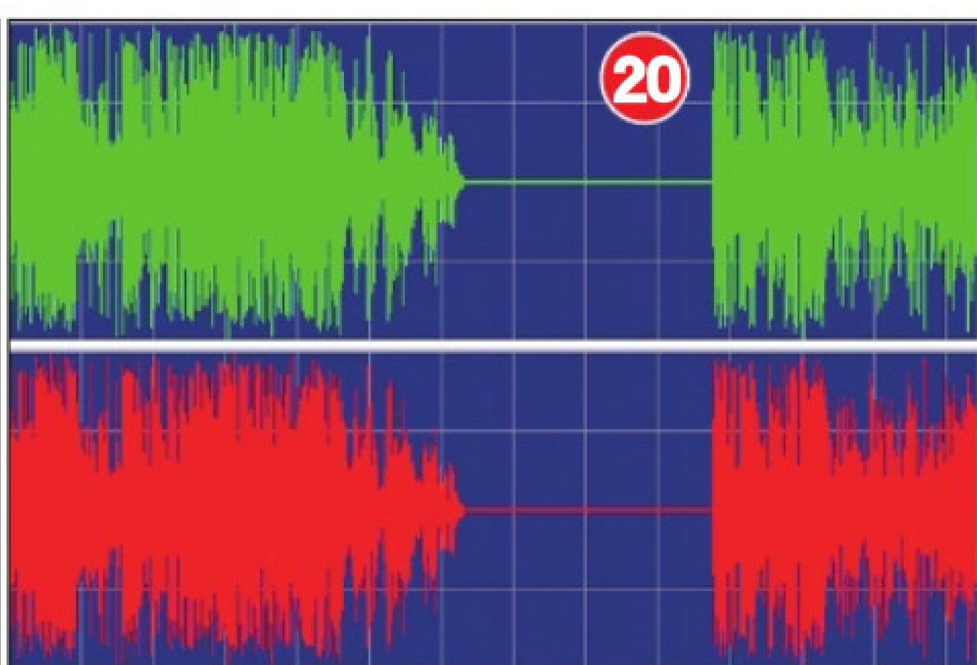
录制完成以后多听几遍，以确保录制的正确。这时有可能会发现这段音频有噪声，特别是在两首歌之间空白的地方听得尤为清楚。引起噪声的原因有很多，例如声卡、内录音频线屏蔽不好产生的干扰、Walkman机械装置震动噪音及电流噪声等。事实上，这几乎是没法避免的。为了尽可能消除噪声，下面还需要继续进行一些处理。

降噪的第一步是分析噪声。在波形图上可看到已录制声音的声波变化，通常振幅较小的持续波形部分为噪声（图18白色框圈出部分）。为了验证还需要具体试听一下看看判断是否正确，试听后发现这一段正好是两首音乐直接的空白部分，噪声在没有声音的部分较为明显。这里一定要选择空白声音时的“噪声背景”，也就是在没有其他需要声音混音情况下的“纯噪声”。

找到后用前面介绍过的方法选中噪音部分，然后单击右键，选择“复制”。接下来同时按住键盘的“Ctrl”键和“A”键全选整个音频，单击“效果”→“滤波器”→“降噪”（图19）。在打开的对话框中，收缩封套选择“使用剪贴板”，然后单击确定。再看看刚才的这段音频的波形文件，原来噪声处的锯齿波已完全没有了（图20），试听一下也会发现原来的噪声都消失了，而音质损失也非常小。







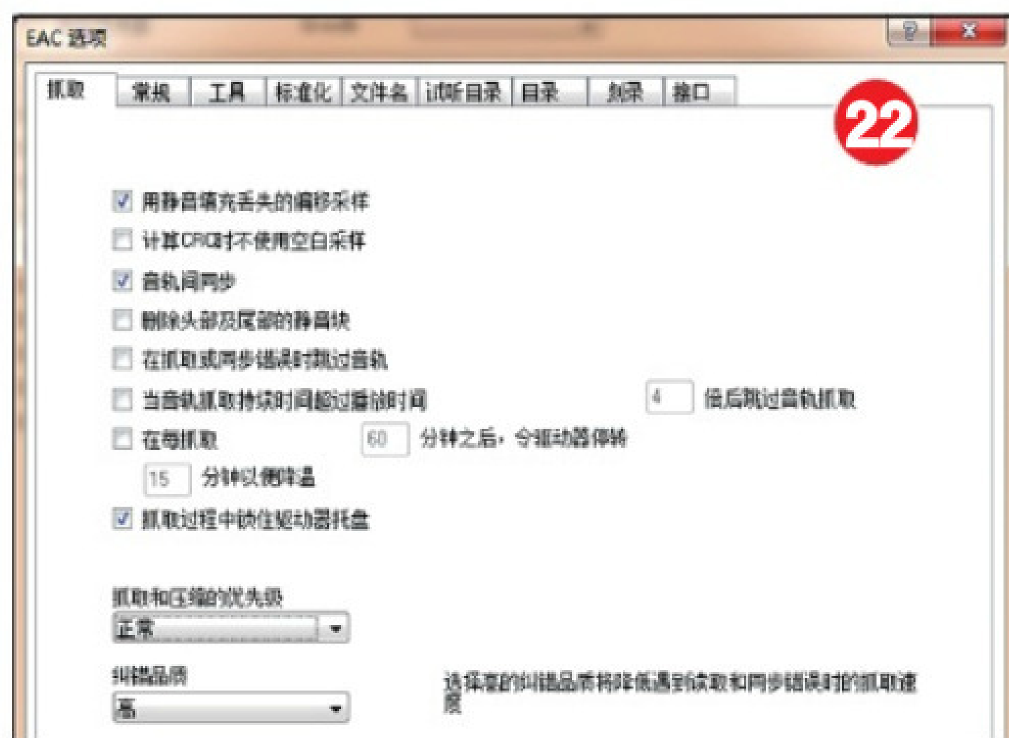
（2）音乐CD

由于PC上的光驱可直接读取CD，因此转换CD不用像卡带那样内录。提取音乐CD通常采用“抓轨”的办法。可抓轨的软件很多，如果不想另外下载软件，使用Windows自带的Media Player 12就可了。首先启动Media Player进入完整模式，在左边的媒体库中选择光驱的盘符。这时CD中的全部歌曲就会显示在列表中了（图21）。然后单击“翻录设置”→“格式化”，选择想要抓轨保存文件的格式，如WMA或MP3格式。选择完成单击“翻录 CD”按钮，这些音乐就可保存在电脑上了。



Windows Media Player可非常轻松地把音乐CD转换成电脑上的数字音频，但由于MP3本身是一种有损压缩的音频格式，因此对音质要求较高的朋友是无法接受的。虽然Media Player也提供了无损WMA和WAV的转换，而由于光驱本身的偏差及CD光盘磨损等原因，仍然会造成读取音轨时的误差，这样转换出来的音频是不能真正保证无损的。

Exact Audio Copy 0.95 Prebeta 5（下面简称EAC，下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/20632.htm）被称作“目前精度最高的CD音频抓轨程序”。与其他音轨抓取软件相比，EAC采用一种“安全（secure）”的读取方法（如C2级校错、间隙检测、精确流控制、音频缓冲、音轨同步、采样偏移等特殊方法）：每个音乐扇区至少读取2遍，发生读取错误时将重读音乐数据最多82次，以求得到完美结果。如果CD磨损严重，数据在82次尝试后仍不能读取的话，EAC将报告这一读取错误并给出精确的位置，让你试听。因为EAC纠错能力超强，在大部分情况下，即使报告了读取错误也听不出失真现象。



遗憾的是，EAC并不是一款傻瓜软件，很多想得到高品质音乐的朋友面对网上不计其数、说法各异的教程无从下手。为此笔者参考目前国际上最常用的无损抓轨设置方法，以追求音质为目的，同时结合个人使用经验，总结了EAC提取音轨的推荐设置。由于篇幅的限制，本文无法一一说明每个选项的具体含义，不了解相关设置的话建议不要更改。

①首先启动EAC，然后放入要转换的CD稍等片刻，按F4键检测静音间隙。单击“动作”菜单，勾选“添加静音间隙至前一音轨”。

②按F9进入“EAC 选项”对话框，分别如图22设置“抓取”“常规”“工具”“标准化”和“文件名”选项卡。

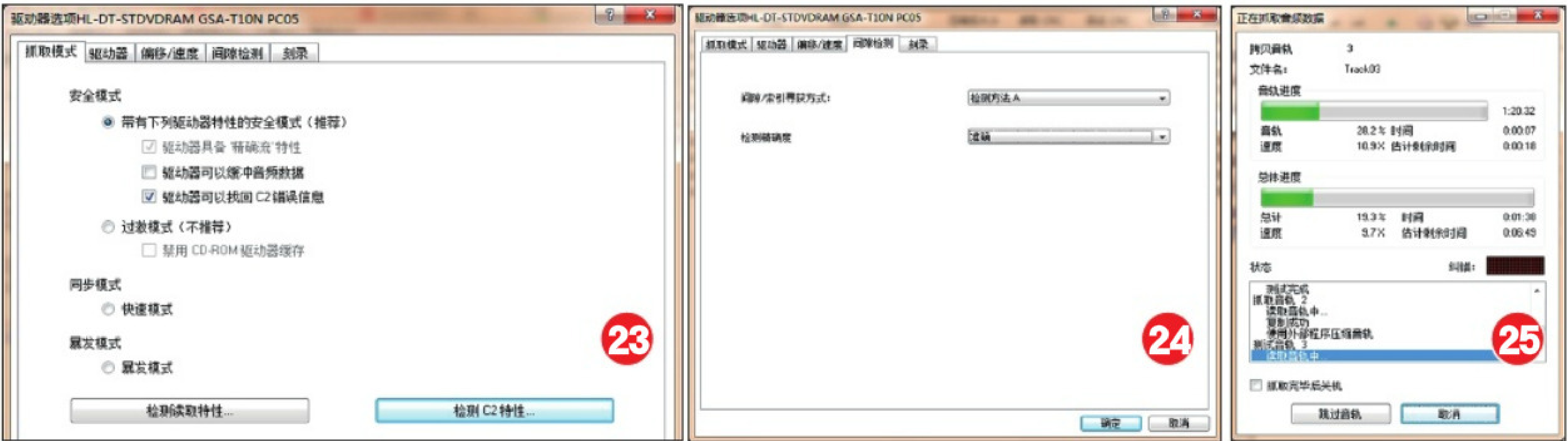
③按F10进入光盘驱动器设置对话框，首先设置抓取模式（图23）。一定要注意：这里抓取模式的设置一定要符合光驱的实际特性，而不是跟图中的设置完全一致！

具体的测试方法是，首先找到一张干净无划痕的CD放入光驱，然后单击“检测读取特性”按钮，几分钟会出现结果。然后再找到一张坏的或带有划痕的CD放入光驱，单击“检测C2特性”。根据两次测试的结果来正确配置“精确流”“缓冲”和“C2错误信息”的选项。

这里要注意两点：1.如果要转换的CD播放长度超过80分钟，请勾选“通读到Lead-In和Leat-Out”选项。2.如果“对此驱动器使用AccurateRip”选项为不可选的灰色状态，请找一张常见CD（著名英文CD或大唱片公司的CD）进行读取采样偏移校正（这个过程是自动的，启动软件后放入CD即可，无须另外设置），之后就变为可选状态了。“间隙检测”选项卡设置如图24。

④全部设置完毕，按键盘的shift+F6键选择保存位置，然后就开始转换（图25）了。转换完成你就拥有了CD品质的数字音乐。

值得一提的是，如果你再用其他软件把EAC提取的FLAC文件转换成MP3，效果也比用Windows Media Player直接转换出来的同码率MP3效果要好得多。



2.电脑音频→音乐CD

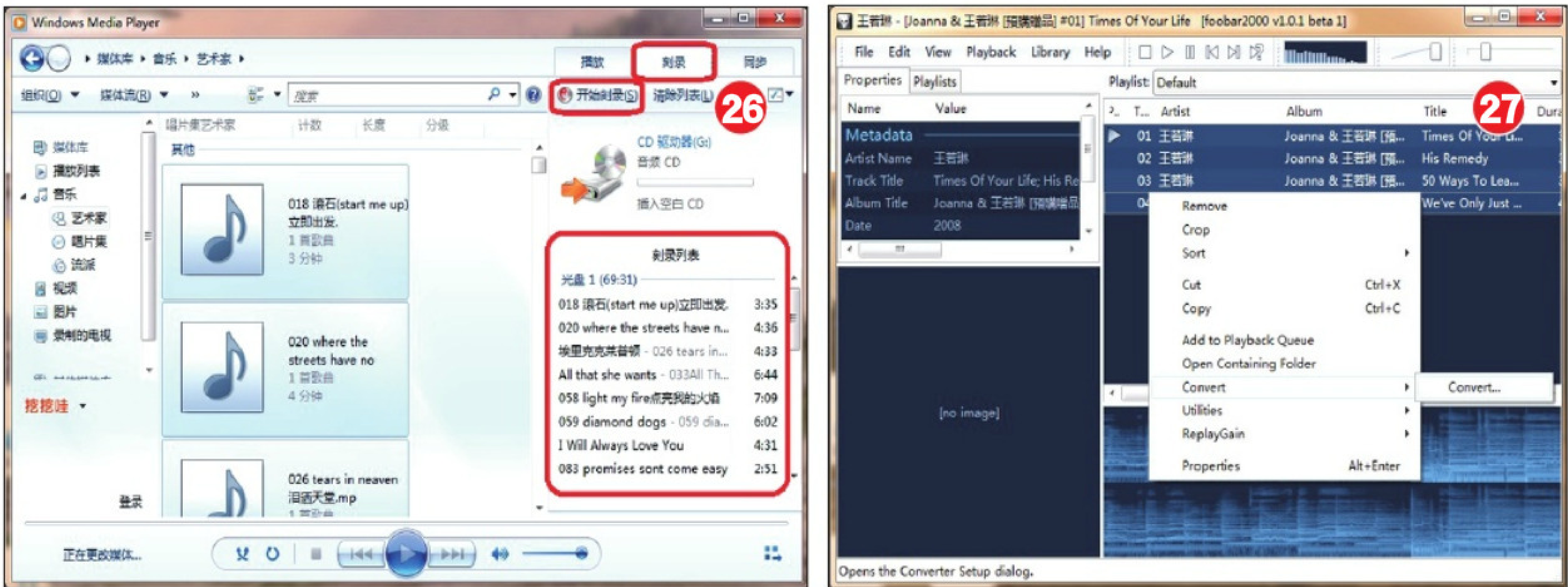
随着科技的发展，汽车音响的卡带已渐渐被CD播放器取代。有车一族往往希望能在汽车上欣赏CD，可是在目前金融危机、物价飞涨的年代，购买CD光盘几乎成为奢侈的消费。其实如果有刻录机的话，完全可很方便地把网上下载的MP3刻成CD光盘。一来省钱，二来还可任意搭配和选择自己喜欢的曲目。

如果电脑上有下载好的MP3歌曲，对音质的要求没有达到“发烧友”级别的话，最简单的方法就是用Windows自带的Media Player 12来制作CD光盘。插入空白光盘，启动Media Player，在左边的媒体库中找到要刻录的MP3，单击“刻录”选项卡，把想要的歌曲拖动到右边的“刻录列表”中（图26）。然后单击“开始刻录”按钮就可以了，非常简单。一张标准120毫米CD可储存约80分钟的音频。

若是对音质有苛刻要求的朋友，那么直接用MP3来刻CD显然是在污染自己的耳朵。因为MP3有损压缩的原因，即使刻成CD也无法还原原本CD的音质。为了追求最好的效果，刻录CD的音乐源宜采用无损的音频格式（FLAC或APE），软件则还是用EAC。

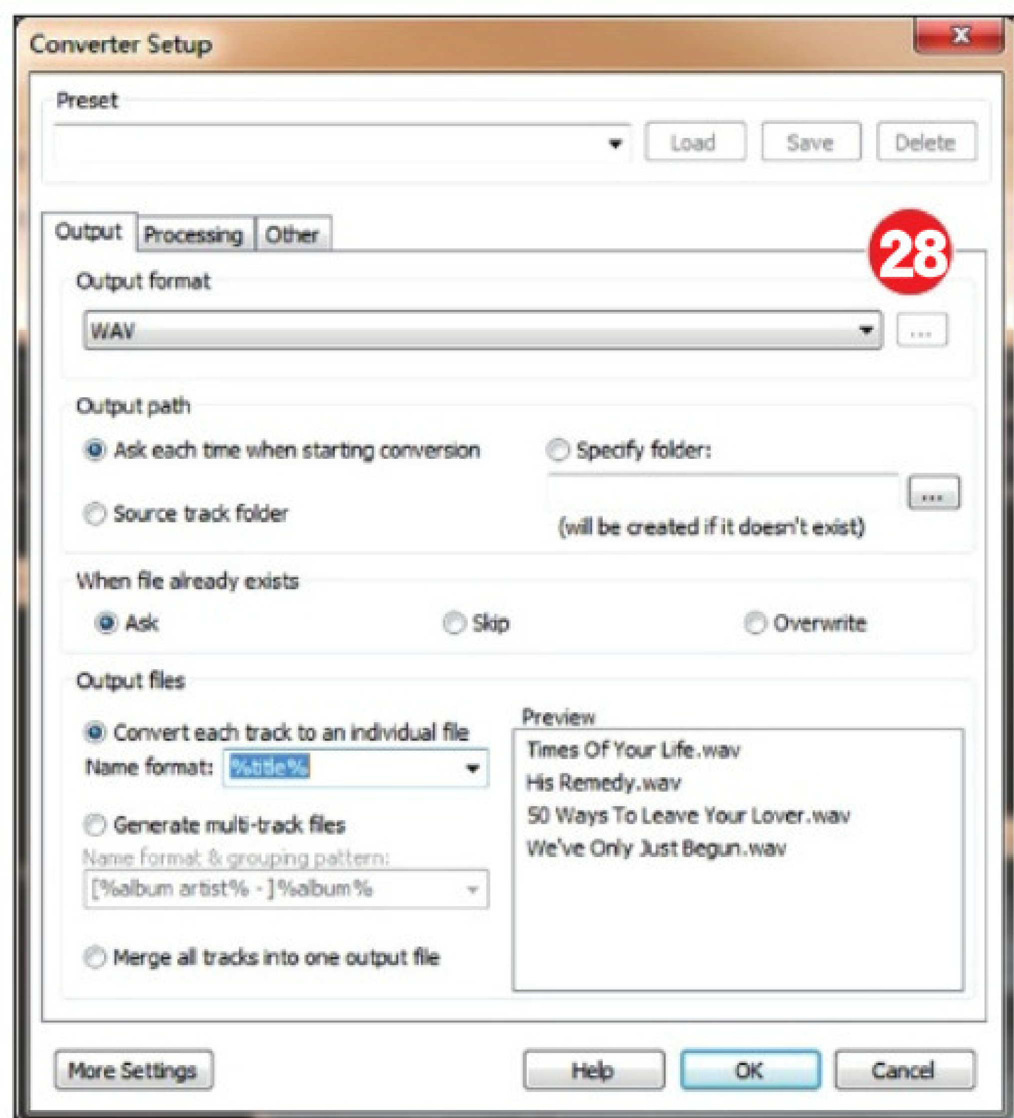
从网上下载的无损音频一般会包含一个FLAC（或APE）文件和一个CUE文件。这两个文件要配合在一起用，FLAC文件保存了全部音乐，而CUE文件则用来定位FLAC文件中每首音乐的开始和结尾，另外也包含标题等曲目信息。在刻录前，需要把FLAC（或APE）还原为WAV格式，以便于EAC识别。

这个工作可由著名播放软件Foobar2000（下载地址：http://www.skycn.com/soft/10360.html）来完成。先在Foobar2000里载入下载好的音乐，然后选中播放曲目列表中的所有文件（图27），单击右键选择“Convert”→



"Convert..."打开转换对话框（图28）。在"Output format"中选"WAV"，然后确定保存，在指定位置每个曲目都生成一个单独的WAV文件。

接下来要编写一个EAC可识别的CUE文件。打开一个空白的记事本，内容仿照下面的四首歌曲的例子编写。




```
FILE "50 Ways To Leave Your Lover.wav" WAVE
TRACK 01 AUDIO
INDEX 01 00:00:00
FILE "His Remedy.wav" WAVE
TRACK 02 AUDIO
INDEX 01 00:00:00
FILE "Times Of Your Life.wav" WAVE
TRACK 03 AUDIO
INDEX 01 00:00:00
FILE "We've Only Just Begun.wav" WAVE
TRACK 04 AUDIO
INDEX 01 00:00:00
```

代码说明：每首歌曲占三行，第一行的格式是"FILE "文件名" WAVE"，要注意文件名要写全后缀，引号应使用英文引号。第二行的格式是"TRACK 序号 AUDIO"，按照希望CD播放的顺序编写音轨号，由01开始。第三行是时间索引，可直接写为"INDEX 01 00:00:00"。CUE文件还可记录艺术家、标题等信息，具体的格式限于篇幅限制不再赘述。

把所有曲目都按照这样的格式写好以后，单击"文件"→"另存为..."，保存类型选择"所有文件（*.*）"，编码选择"ANSI"，保存为后缀为CUE的任意文件名，但要与转换的WAV文件在同一目录。

启动EAC后要先调整为前面提取音轨时的软件设置（之前设置过的话不需要再次设置），其中最重要的就是正确设置读写采样偏移，这也是得到完美刻录CD的一个关键。具体的方法前面已介绍过。设置好以后单击"工具"菜单，选择"刻录CD-R..."，在对话框中单击"文件"→"载入CUE节目单"，选择前面编写的CUE文件（图29）。

如果一切正常EAC就载入了音乐文件列表（若出现"at Stream.3051->INDEX RANGE"错误，是因为EAC不支持UTF-8编码，只要重新用记事本打开CUE文件，保存为ANSI编码即可）。确认无误后单击"CD-R"菜单，选择"刻录CD"。后面的对话框依照自己需要选择，最后等待刻录完成就可拥有一张高品质的CD音乐光盘了。如果下载的FLAC音乐品质很高的话，用这种方法刻录的CD几乎可达到原CD的音质。



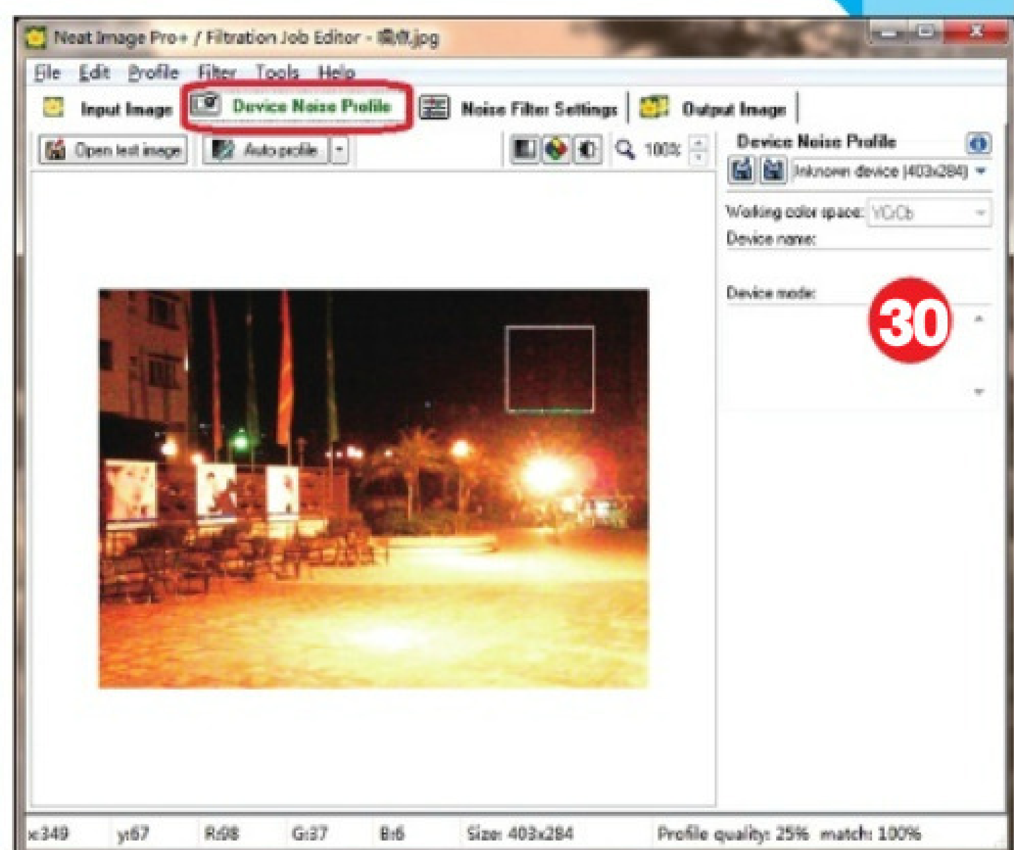
需要说明的是，虽然很多刻录软件甚至播放器软件都支持直接把无损音频直接刻录为CD，但是由于EAC在音轨精度方面极为出色的特点，用它刻录的CD音质绝对超过其他任何一款刻录软件（省事还是音质，这是个问题）。最后刻录好的CD也可用前面介绍的方法制作光盘标签，让它成为属于你的一张个性CD。

三、手机与电脑

1.手机相片→电脑

手机携带方便，很多朋友都喜欢用手机随手拍个照片。虽然现在手机的照相效果越来越好，但是有时拍出来的照片会存在噪点，特别是在镜头像素低、光线不好时，噪点的情况就更加严重。因此对存在噪点的照片进行"降噪"就显得尤为必要。降噪的基本原理是降低图像的轮廓锐度和细节来达到干净画面的目的。但噪点和细节是一对冤家，降噪的同时必然会丢失一部分细节。为了在保留最大细节的基础上降噪，就需要用到专门的降噪软件了。

Neat Image Pro 5.6 Plus（下面简称NIP，下载地址：http://download.pchome.net/design/optimizer/detail-18309.html）是一款专业图像降噪软件，它可在尽可能保留相片细节的基础上大大减少噪点。首先用NIP打开一张照片，单击"Device Noise Profile"标签，在照片上画一个矩形框，选取噪点明显的地方（图30）。选取的区域

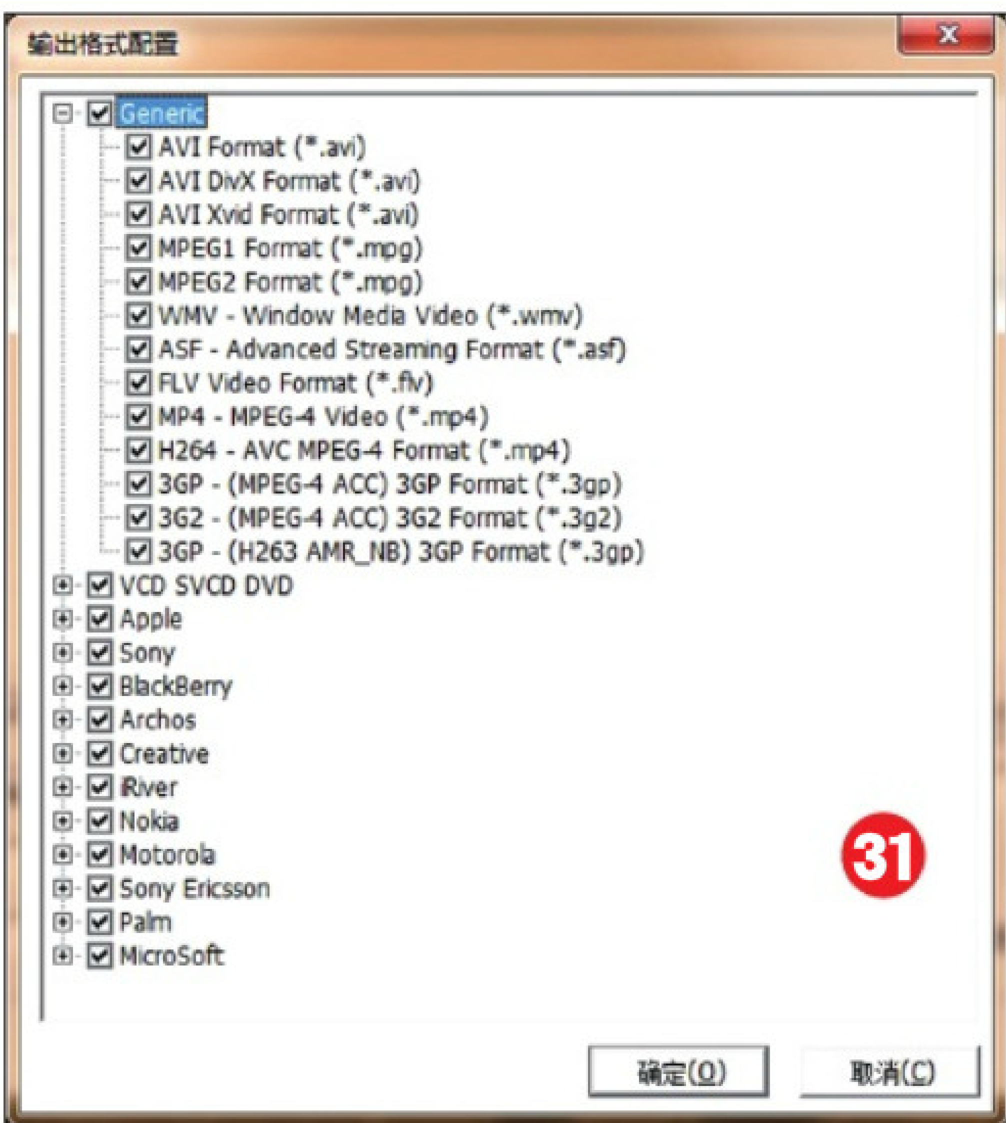


要尽可能大，颜色尽可能单一。然后单击Noise Filter Settings进行微调。最后单击“Output Image”确认保存降噪的文件。与之前的图像对比可看到，降噪效果还是不错的。

2.电脑视频→手机

不同手机对视频的格式和编码率都不相同，所以在转换手机视频前应当了解自己手机支持的格式。如大多数手机都可支持3GP格式，智能机通常还可支持AVI格式，WM系统的手机支持WMV格式，而很多专用的视频设备甚至支持高码率的RMVB等。由于手机性能的不同，对某一格式的码率、大小支持能力也不同。而Ultra Video Converter除了可转换DVD，还可支持转换输入多种编码（图31），并且预设了多种便携设备（如诺基亚手机、黑莓手机、iPOD、PSP等）可支持的转换参数，大大方便了使用。具体的转换方法跟前面介绍过的转换DVD的方法基本一致，这里不再赘述。

另外，现在有DV的人越来越多，拍摄好的影像采集到电脑里通常是未压缩的AVI文件，这种原始文件占用空间极大（十分钟影像就需要数GB），所以一般采集完成都需要再进行编码压缩。而用Ultra Video Converter就可同样轻松完成这个工作。



3.电脑音频→手机铃声

每个人都希望自己的手机铃声够个性，够特别。但是很多自己喜欢音乐的铃声网上是找不到的，如果电脑里有这个音乐的MP3，可亲自制作一段铃声。作为手机铃声，声音大是非常有必要的，但是自己做过铃声的朋友都知道，如果把音频的声音设置的太大会在音乐的高音处出现“爆音”。下面我们就讲一下如何制作一个没有爆音而声音较大的铃声。

制作铃声的软件还是前面用过的GoldWave 5.55。

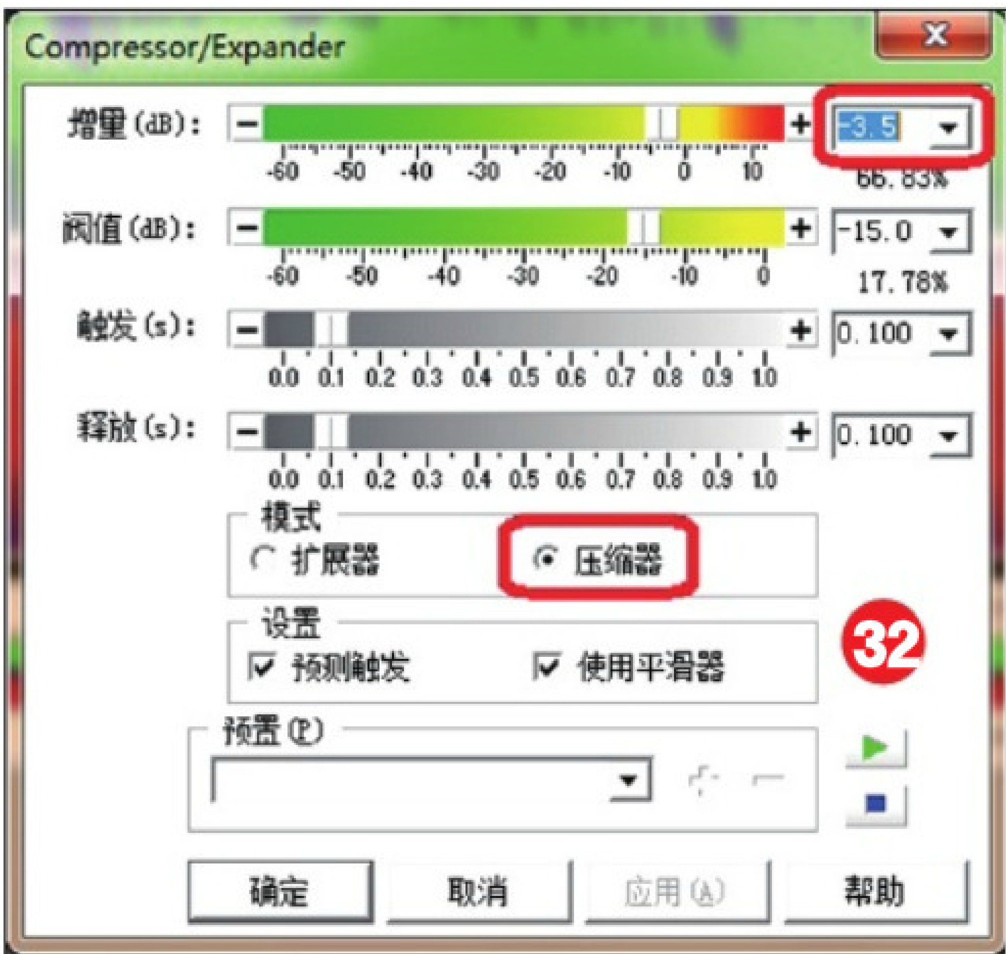
（1）首先用GoldWave打开一段音频，选择想当作铃声的部分（通常选取音乐的高潮）截取出来另外保存，具体的方法可参考前文。

（2）单击“效果→压缩器/扩展器”，“增量”改为“−3.5”，“模式”选择“压缩器”（图32）。

（3）单击“效果→音量→更改”，音量填6.0206。

（4）单击“效果→滤波器→均衡器”，所有频率改为−2.5。

（5）单击“效果→滤波器→降噪”，“收缩封套”选择“使用当前频谱”，比例设置为“30”（图33）。



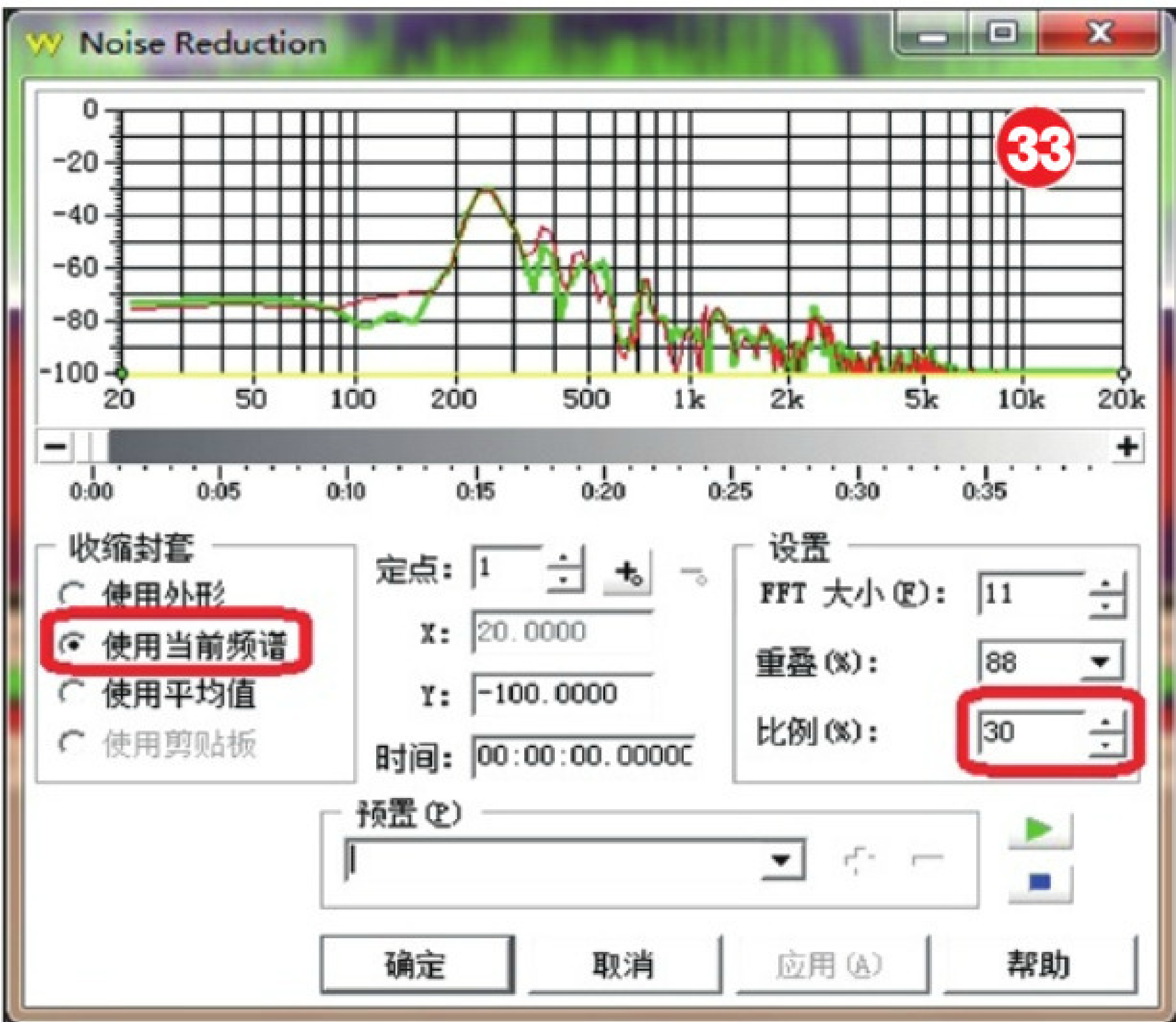
（6）单击“效果→滤波器→低通/高通”，“初始切断值”填“4000”，“设置”选“低通”“静态”。

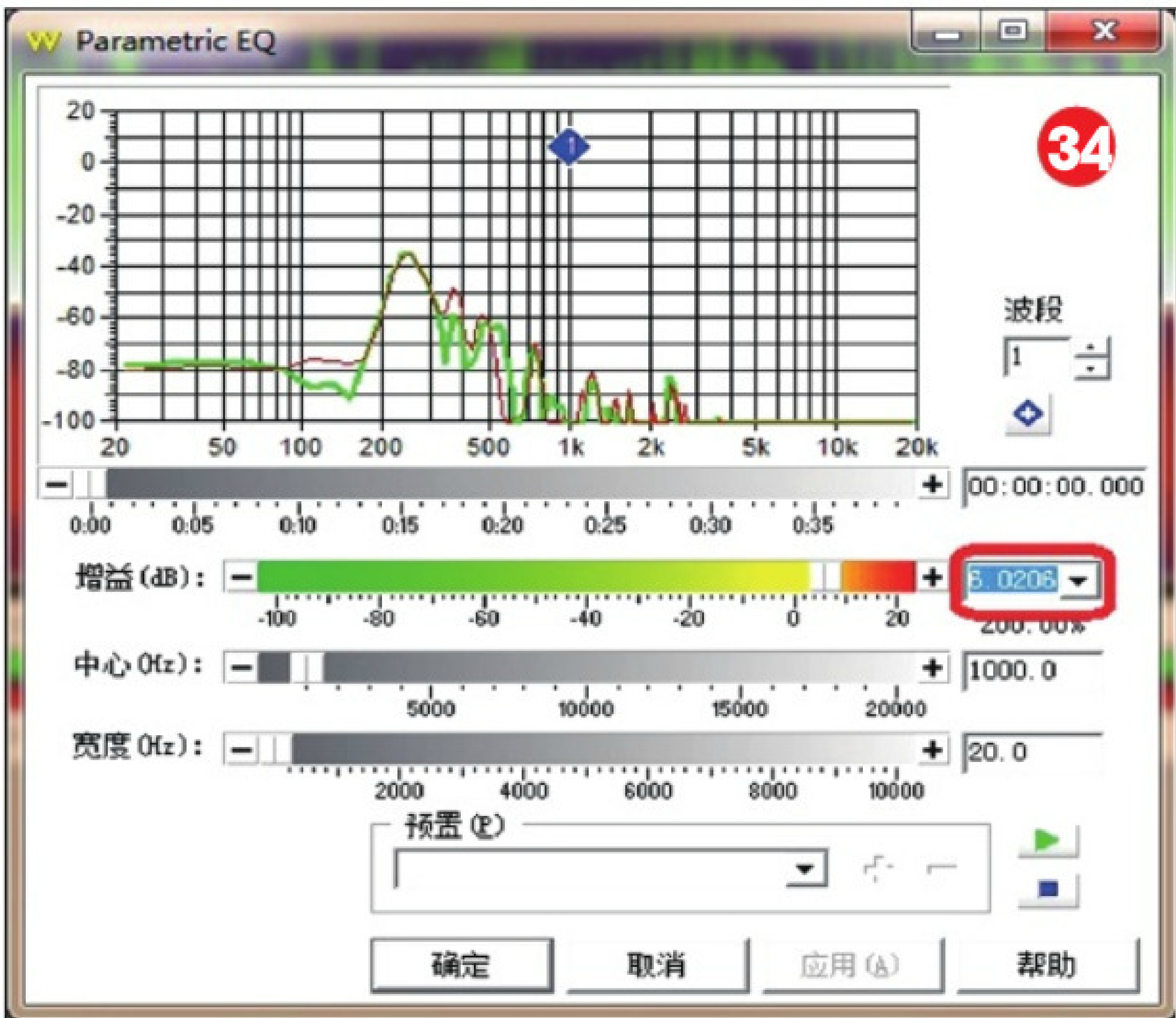
（7）单击“效果→滤波器→爆破音/滴答声”，“容限”为“2000”。

（8）单击“效果→滤波器→参数均衡器”，“增益”填“6.0206”（图34）。

（9）单击“效果→音量→更改”，调整到合适的铃声。

最后试一下调整完成的声音，保存后拷贝到手机里就可设置成铃声了。





完美体验

——Win7设置与优化

关键字：Win7 设置 优化

编者按：作为Vista的继任者，Win7很好地弥补上先驱者的失误，在用户习惯和技术创新之间作出了有效妥协，使得新操作系统的用户体验评价趋向良性。

不过一千个读者就有一千个哈姆雷特，因此适当修改系统默认设置，有选择的对下文设置建议各取所需，才能适合每个用户不同的应用需求，完成操作体验或执行性能的个性化优化。这里我们给出一些设置普通优化软件不提供的设置选项，希望能提供给大家完美的Win7体验。

■广东 GZ

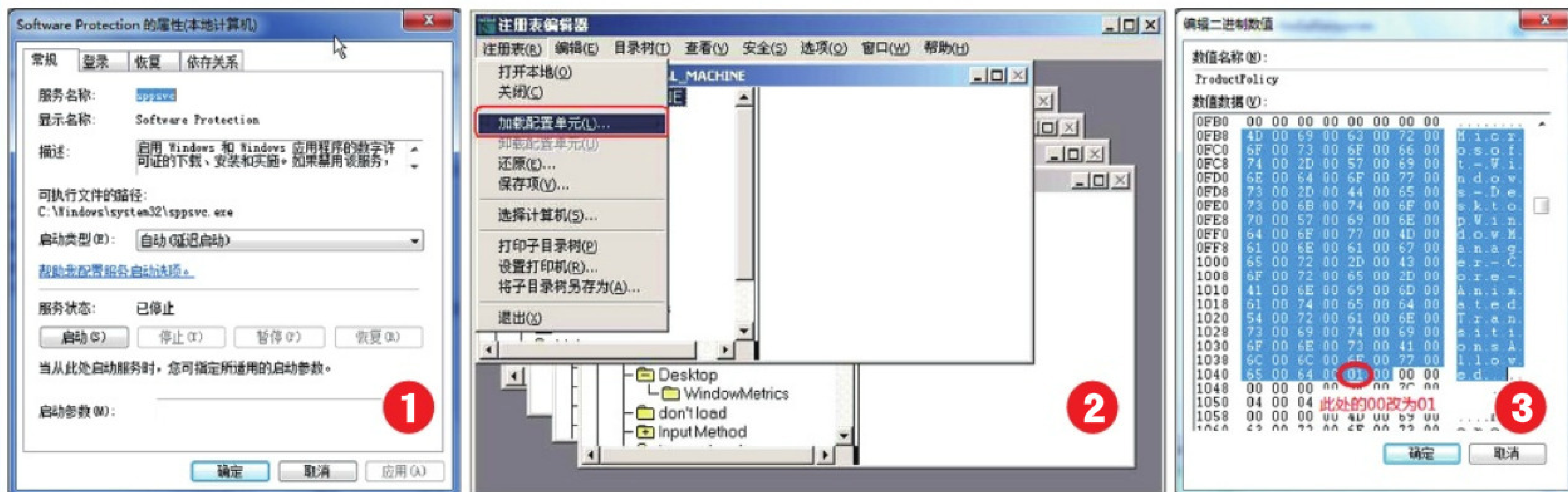
外观界面

一、开启Aero主题特效

毫无疑问Win7市场占据比例最大的始终都是家庭基础版，而家庭基础版缺少一系列的透明、Aero Peek、Aero Shake特效，其实主流计算机执行Aero主题特效并不存在任何压力，只是微软出于市场分级进行刻意的技术限制。

如果家庭基础版用户希望能开启Aero特效，那么可通过修改注册表去除系统限制。点击“开始→控制面板→管理员工具→服务”，找到并将“Software Protection”服务设为禁用，防止系统登录后再次恢复原先的许可证设置（图1）。使用Windows PE光盘启动计算机，执行“注册表编辑器”，点击菜单选择“加载配置单元”（图2），找到并加载Win7安装分区文件夹“Windows\System32\Config”中的System注册表数据库文件（修改前注意备份）。

搜索注册表定位到“HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\ControlSet001\Control\ProductOptions”，双击打开编辑右侧的“ProductPolicy”，找到如下位置将数值修改为“01”，例如将1040列的字符串“65 00 64 00 00 00 00 00”修改为“65 00 64 00 01 00 00 00”（图3）。接着分别修改这几处，1160列的字符串“64 00 00 00 00 00 00 00”修改为“64 00 01 00 00 00 00 00”、11F0列的字符串“65 00 64 00 00 00 00 00”修改为“65 00 64 00 01 00 00 00”、1318列的字符串“64 00 00 00 00 00 00 00”修改为“64 00 01 00 00 00 00 00”、3758列的字符串“77 00 65 00 64 00 00 00”修改为“77 00 65 00 64 00 01 00”，修改分别对应开启动画、Flip3D、Aero Peek、透明、任务栏跳转列表与按钮动画（滑动渐入式）和Aero Shake。



确认修改好后，在注册表编辑器中卸载配置单元，然后重启计算机进入Win7，如果修改正确的话家庭基础版应该已打开了Aero特效。

二、AeroSnap特性关闭

虽然AeroSnap是个华丽而又实用的应用操作特性，不过事实上它也造成了许多用户的操作困扰，原因就在于需要在屏幕边缘自动隐藏的应用程序窗口，例如以QQ为代表的即时通讯工具，用户将其拖向屏幕上方时稍不注意就成为最大化窗口（图4）。

当然用户如果非常谨慎的操作窗口的话是可避免AeroSnap的自动满屏，但AeroSnap设计原意是轻松用户操作，如此还不如直接禁用对于用户更为有利。鼠标点击“开始菜单→控制面板→轻松访问→轻松访问中心→使鼠标更易于使用”，将窗口下拉找到“防止将窗口移动到屏幕边缘时自动排列窗口”选项，勾选并点击下方的应用即可（图5）。此时再将窗口拖到屏幕上方或左右边缘，窗口不会自动最大化或是左右垂直排列。





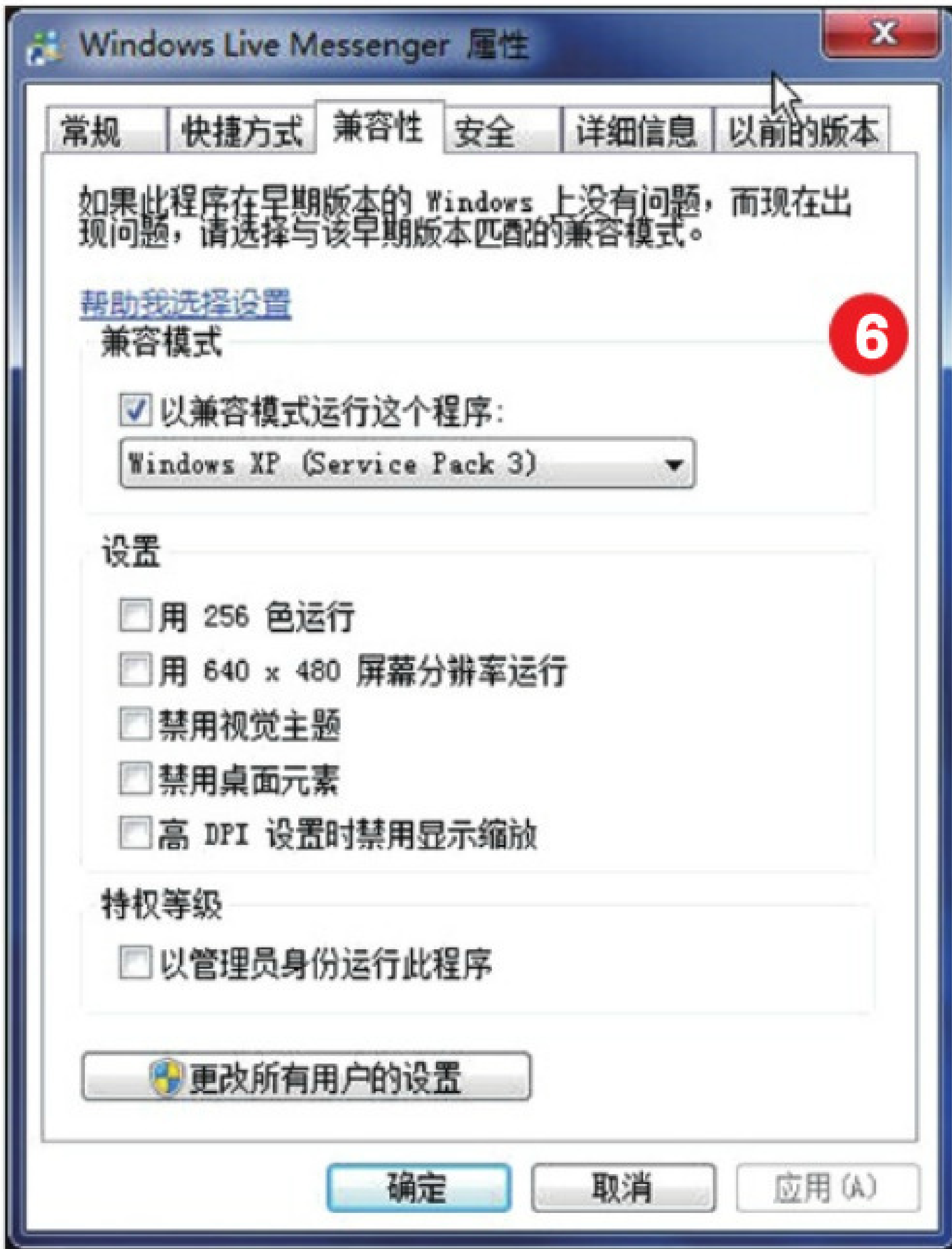
三、自定义任务栏

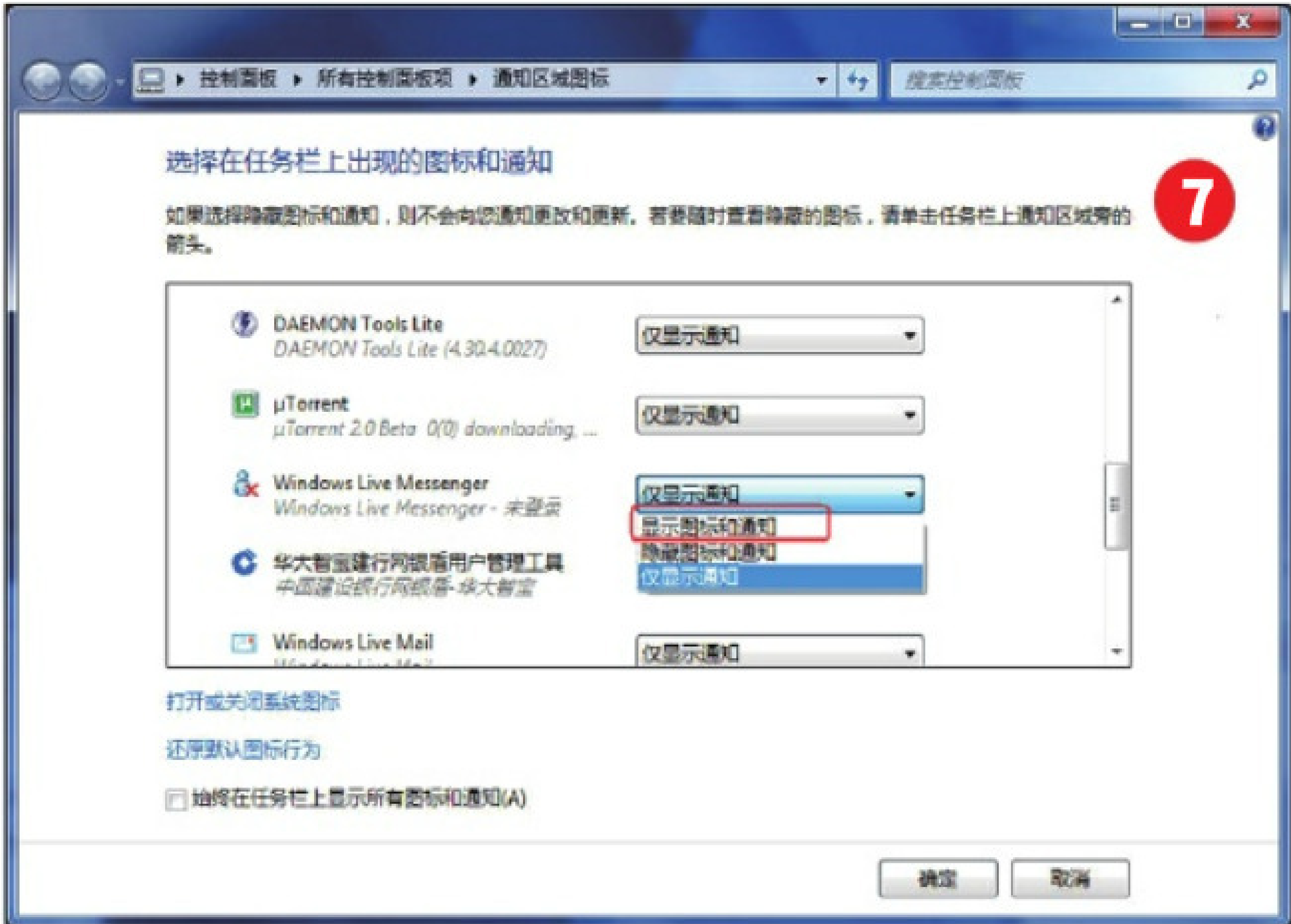
Win7的任务栏托盘同样变化巨大，默认情况下大多数应用软件的图标都隐藏起来，以保持任务栏的简洁。典型的如Windows live工具，Windows Live Messenger被订在任务栏上，即使启动后系统托盘处也没有对应的MSN图标。事实上利用任务栏跳转列表来管理MSN更加方便，不过如果用户拗不过下意识去屏幕右下角寻找软件图标的习惯，或者忍受不了其霸占太长的任务栏空间，也可对此进行修正。

打开Windows Live Messenger的快捷方式图标，然后鼠标右键点击选择打开其“属性”窗口。找到其中的“兼容性”标签，然后重新为其指定兼容模式执行例如“Vista SP2”，然后确定后重启系统（图6）。此时以兼容模式启动Windows Live Messenger后，从Win7系统托盘处打开显示隐藏的程序就可看到MSN的图标了（图7）。

如果想要让其一直显示在托盘处，右键点击任务栏空白处选择“属性”→“通知区域自定义”，打开通知区域的图标管理窗口将MSN设置为“显示图标和通知”，确定后MSN图标就会一直保持在系统托盘之中（图8）。对于不能显示任务栏托盘中图标的应用软件，均可尝试使用此方法恢复原有操作习惯。

另一个比较困扰用户的是开始菜单上默认消失的执行命令，虽然可通过快捷键“Win+R”直接调用或是恢复到开始菜单中。但其实对于Win7还有更好的选择，在任务栏上加载地址栏工具。右键点击任务栏空白处，在弹出菜单中勾选“工具栏→地址”复选框，在任务栏右侧就可生成一个地址条，除了执行执行本地命令的任务外，打开网站、网络共享和本地地址都没有问题（图9）。









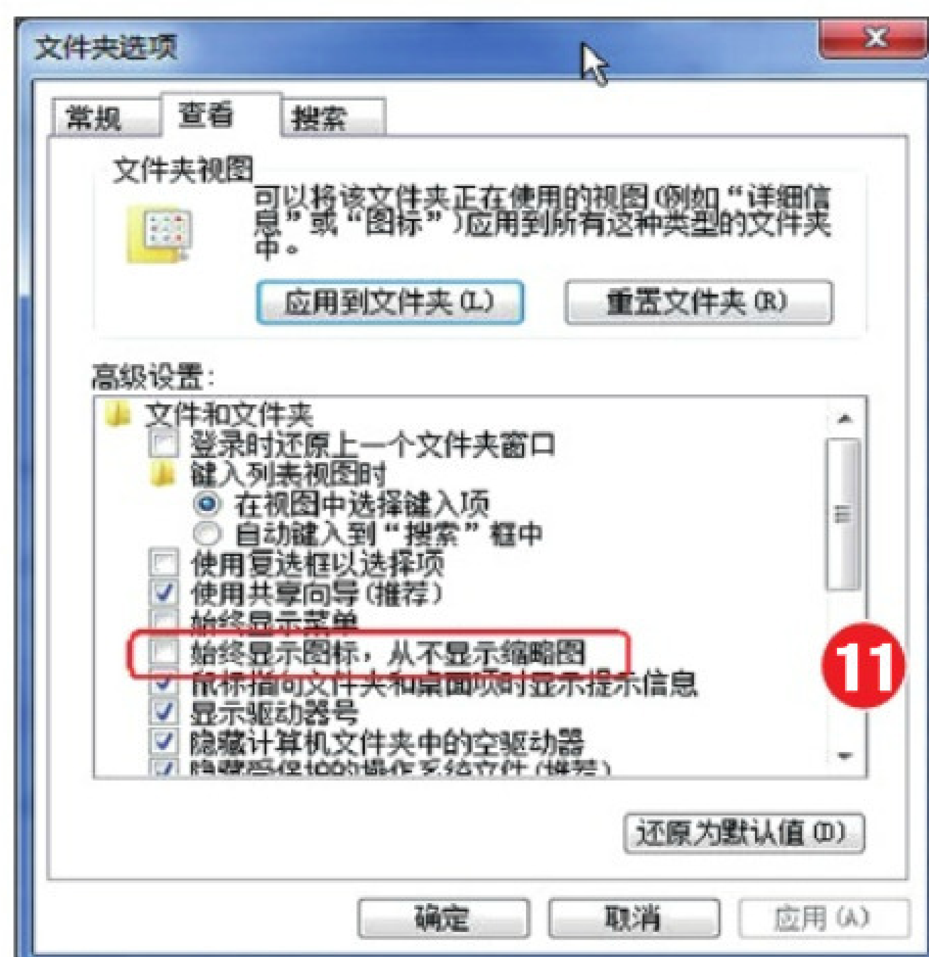
性能调整



一、文件预览窗口关闭

Win7资源管理器的文件“预览”功能同样是非常实用的功能，前提是文件夹内的文件数量有限的话。对于保存了大量视频的文件夹，资源管理器打开时地址栏的进度条就会闪烁的缓慢前进，CPU资源占用非常高，硬件配置稍低点的计算机甚至都无法即时显示文件夹内的所有文件（图10）。这就是方便的文件“预览”功能所带来的副作用了，最简单避免这种困扰的方法是关闭预览功能。

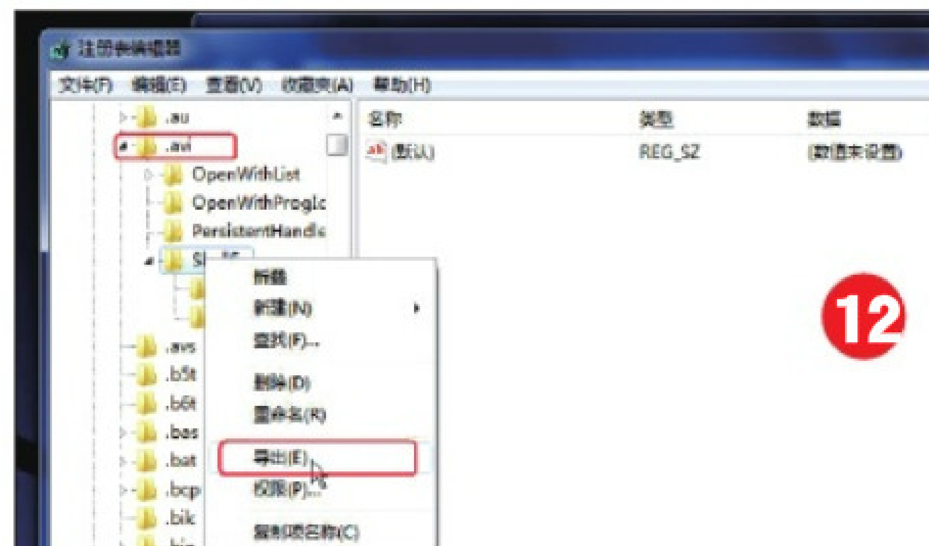
在Win7资源管理器窗口按“Alt”键调出菜单栏，单击菜单“工具→文件夹选项”，在打开的对话框中切换到“查看”标签，然后在“高级设置”区域中拉动右侧的滑动块找到并勾选“始终显示图标，从不显示缩略图”，此时打开任何文件夹都会跟XP下一样平滑快捷（图11）。



不过资源管理器预览功能确实非常方便，尤其是经常预览图片和文本网页用户感到难于取舍，其实真正大量占用系统资源的主要还是视频文件预览。因此用户完全可考虑只取消视频文件的预览，保留常用的网页/文本等文件格式预览功能，以达到资源占用和应用体验的良好平衡。打开记事本新建文件并在其中输入如下内容：

```
Windows Registry Editor Version 5.00
[-HKEY_CLASSES_ROOT\.avi\ShellEx]
[-HKEY_CLASSES_ROOT\.asf\ShellEx]
[-HKEY_CLASSES_ROOT\.wmv\ShellEx]
[-HKEY_CLASSES_ROOT\.rm\ShellEx]
[-HKEY_CLASSES_ROOT\.rmvb\ShellEx]
```

将文件保存为.reg格式文件，然后双击该文件将其导入到注册表中即可禁止对应文件格式预览功能，也就是说如果想取消更多文件格式的预览功能，将对应格式后缀如上添加即可。注意这个操作其实就是删除注册表中对应的键值，如果希望能恢复的话可先使用注册表编辑器备份对应键值。点击“开始→执行”，输入命令“RegEdit”执行，在注册表编辑器中定位到“[HKEY_CLASSES_ROOT\.avi\ShellEx]”，右键点击选择“导出”并存为.reg文件即可（图12）。



二、多媒体服务优先级调整

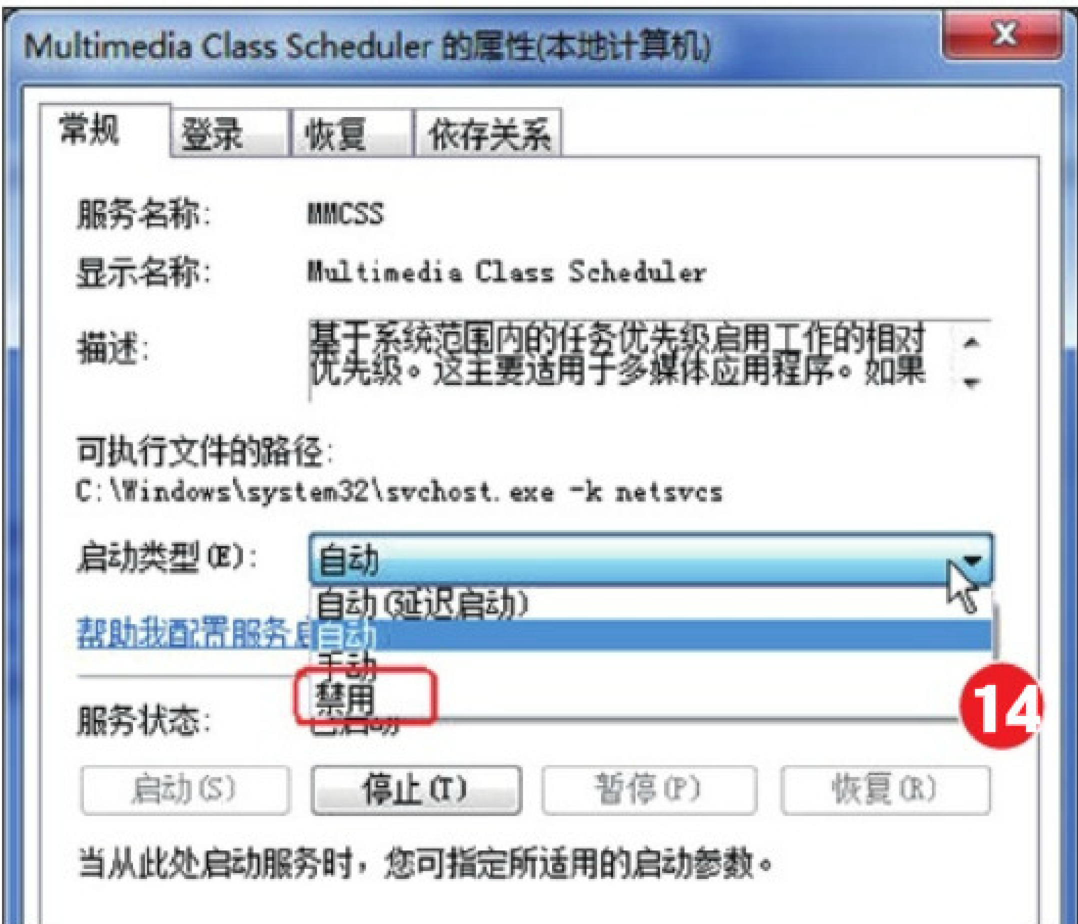
Win7相对Vista的后台服务调整得更加完善合理，如果计算机配置并非不堪负荷，基本上不需要太多调整。然而对于有些计算机默认的服务设置会导致某些应用问题，最典型的表现就在声音表现上，当计算机播放资源占用较高的高清视频时，往往会有明显的爆音和杂音，而事实上计算机在WinXP平台下播放同样的视频并没有问题。

通常这个问题很容易被误判为软件应用问题，即声卡的驱动不够完善，或是播放器在Win7平台上兼容性不够等。其实之所以出现上述的问题，是因为微软在Win7系统中默认给予多媒体播放文件更高的优先级，其后台控制服务为Multimedia Class Scheduler。微软在Win7中试图通过控制CPU资源分配来优化多媒体播放性能，这样的方式对于硬件配置较高的计算机而言应该没有问题，但对于计算机配置不是很高的计算机，就很有可能带来这样的问题。如果用户出现同样的问题，又排除了驱动等兼容性问题，那么尝试使用以下调整来解决问题：

1.在正常情况下Windows Audio需要Multimedia Class Scheduler服务支持，所以要强制关闭此服务，得先确保Windows Audio能不依赖于MCS服务。使用“Win+R”启动执行命令，输入“RegEdit”启动注册表编辑器，依次展开到“HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\services\Audiosrv”，在右侧窗口中双击键值“DependOnService”，然后在弹出的对话框中删除内容中的“MMCSS”，注意只删除“MMCSS”不要删除其他内容（图13）。修改完毕后保存设置退出，然后重启计算机使得修改生效。再次强调在进入下步处理之前一定要先完成修改处理并重启，否则会导致系统无法发声。



2.点击“开始→控制面板→管理员工具→服务”，找到服务“Multimedia Class Scheduler”关闭并禁用，修改完毕后单击“确定”按钮，保存设置退出（图14）。重新启动计算机使得上述修改生效。此时可再次在Win7系统下测试，播放高清影片是否还存在有“爆音”“杂音”“声音迟钝”的等问题。



三、NVIDIA显卡驱动调整

作为新一代游戏图形API的主平台，Win7在大部分游戏中的表现是值得信服的，明显的要强于Vista。当然也会有用户发现部分游戏在Win7下执行时，无法正常的满屏显示，而是画面周围有一圈黑边。

之所以在Win7下玩游戏时会出现黑边，其实是由于Win7平台下NV显卡驱动的设置导致，有一个选项是当使用的分辨率小于桌面分辨率时回有缩放，而NV默认的设置是使用NV显卡的进行缩放功能，这样也就造成了很多应用程序执行时会有黑边。

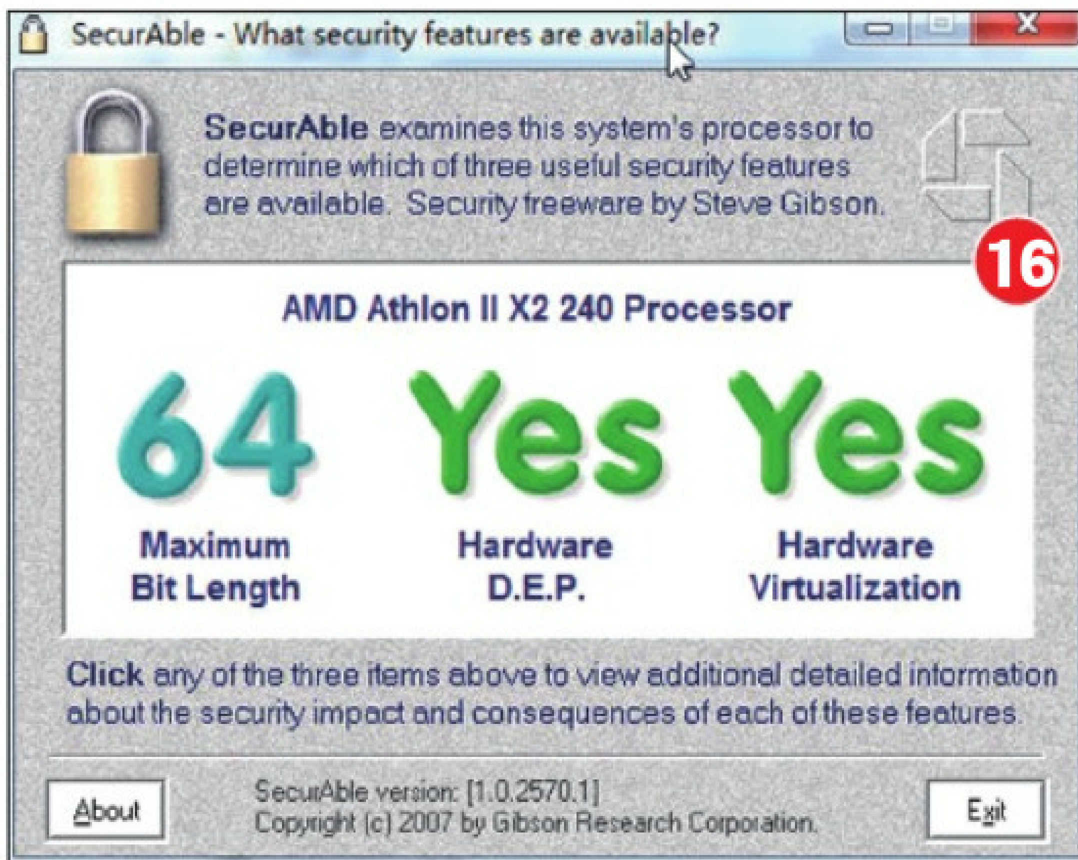
因此解决的方法也很简单，在桌面单击右键选择“NVIDIA控制面板”，在其中选择调整桌面尺寸和位置，设置选项当使用分辨率低于显示器的本机分辨率时“使用NVIDIA缩放功能”，如果选项固定在灰色不可选的灰色选项，那么可选择更换适合的驱动程序版本，以使得缩放可选（图15）。



工具启用

一、无VT启用XP mode

Win7下的WinXP mode是比较实用的工具，不过安装和启用WinXP mode前提是用户的计算机硬件支持虚拟化技术，包括CPU和主板的VT启用，及2GB内存的硬件限制（图16）。事实上启用WinXP mode必须硬件支持虚拟化，也是微软出于市场化考虑，用户完全可通过系统补丁，在不支持虚拟化的计算机上安装开启WinXP mode。



首先到微软的网站去下载必需的补丁和工具（http://www.microsoft.com/windows/virtual-pc/download.aspx），按网页提示选择32位/64位、语言，依次下载Windows Virtual PC、WinXP mode工具包，先安装Windows Viutal PC（Windows6.1-KB958559-x86），安装完毕要重新启动计算机；接着要安装虚拟化破解补丁Windows6.1-KB977206-x86（http://www.rayfile.com/files/a1425028-081f-11df-8ff3-0015c55db73d/），再次重新启动计算机；最后安装WinXP mode工具包，只需要简单选择选择XP mode的安装路径点击“下一步”继续，当WinXP mode部署完成，勾选“启动Virtual WinXP”，在完成XP mode的安装后用Windows Virtual PC加载XP mode（图17）。



二、启用Win7平台的混音

Win7下的多音频流处理技术非常强大，但其默认设置并不适合所有计算机，尤其是那些喜欢在计算机上唱卡拉OK的用户，会发现音乐伴奏和麦克风话筒两者无法同时发声——大多数情况下没有伴奏音乐。这个问题是由于Win7平台默认禁用了声卡的立体声混音功能，以保证正确的分离多音频流处理。其实只要经过合理的调整，Win7也可像XP一样顺利的进行卡拉OK。

右键点击系统托盘音量“喇叭”图标，在弹出的菜单里选择“录音设备”（图18）。在弹出的录音设备窗口的任意空白处点击鼠标右键，在弹出菜单中选择“显示禁用的设备”，此时选项卡中就会出现被禁用的“立体声混音”选项（图19）。右键点击“立体声混音”，在弹出的菜单里选择“启用”，然后再次右键点击选择“设置为默认设备”，当“立体声混音”被正确启用，会看到该项图标的下面有一个绿色的勾（图20）。



此时通过启用“立体声混音”设备已实现在Win7平台下伴奏音乐和话筒混音，不过此时麦克风的输入音量仍然会很小。进入“控制面板”里启动声卡驱动自带的“音频管理器”，手动将系统的默认设备更改为“立体声混音”（图21）。

然后切换到麦克风选项卡里调节麦克风音量，这里麦克风增强按钮是控制话筒声音大小的关键，系统默认增强值为零，根据实际情况来调节麦克风音量吧，需要注意“录制音量”和“播放音量”也不能设置为“静音模式”（图22）。不然对方也是无法听见自己说话的。

经过以上设置，就可在Win7、Vista完美解决立体声混音的问题了，不过对于喜欢网络在线卡拉OK的用户来说，可能还存在声音滞后和音乐音量变化的问题，这也是Win7默认多音频流设置导致的。右键点击系统托盘音量“喇叭”图标，在弹出的菜单里选择“声音”，将声音设置窗口切换到通信，选择当Windows检测到通信活动时“不执行任何操作”（图23）。



快捷操作

开启特殊文件夹

Windows 7是个庞大而复杂的操作系统，相应功能选项设置也非常繁复，而微软为了解决初级用户的易用性问题，刻意将功能设置分类存放，以使得操作有导向性目的。然而这样的设定无论对于新手还是老手，都有操作繁复的弊病和需要学习记忆的过程，相信大多数用户都有为调整一个小小的系统设置而花时间思考寻找打开设置窗口的体验。如果用户希望能够更快捷进行设置选项的话，可以借助特殊文件夹来达到目的。在桌面或者任何存储位置创建一个新文件夹，命名新文件夹为任意名称加字符串后缀，例如“设置.{ED7BA470-8E54-465E-825C-99712043E01C}”。完成后会发现文件夹图标已经不再是普通的文件夹图标，而是控制面板的图标。双击进入这个特殊文件夹窗口，可以看到这里包括控制面板和系统设置的所有选项，而且每一个项目所对应的功能也都清晰显示，不再需要去分类浏览查找，使用起来非常方便（图24）。P





以下写的这些东西，经过审阅、印刷、发行之后，好歹要有个一周多的时间才看被你看到，可是新近的Google产品中通过实现“PubSubHubbub”协议，发行者（Pub，Publisher）所发布的内容，基本上会实时到达订阅者（Sub，Subscriber）的订阅器中。随着技术的不断演进，信息的传输速度将达到以前人们所不能想像的地步，不过可预料，将来人们还是会喜欢书本，喜欢杂志，因为我们对于信息的要求，并不是只有“速度”一条。事实上，在信息传输已如此快速的今天，也许人们最重要的还是要安排好自己的选择，让信息跟着自己走，而不是自己跟着信息找不到方向。正如以下软件摆在你面前，你只需要选择你要用的，或全部都不选。

■北京 淮阳客

键鼠共享——Input Director 1.2.2.76

□大小：2.35MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.newhua.com/soft/88246.htm

随着电脑的普及，家里或宿舍里拥有多台电脑（包括笔记本在内）的情形越来越多。多台电脑一字排开当然有气势，但一同操作起来却稍有些麻烦——需要经常切换键鼠，特别是在两边进行文件交换等操作时，切换更为频繁，有时就不免手忙脚乱，拿错鼠标按错键。这种情况下有些人会用PcAnywhere等远程桌面软件来解决问题，不过既然两台电脑都近在眼前，又何必要“远程”呢，只要使用工具软件将某台电脑上的键鼠共享，之后直接用鼠标“穿越”便可。很久以前，本栏目曾经介绍过一款叫“Synergy”的软件，不过这回介绍的，在使用上比它要更为简单——当然只是相较更简单，因为要涉及主机和客户端的区别对待，在初次设置时仍要细心。这里简单介绍一下两台机器共享一套键鼠的步骤，首先我们把拥有键鼠的机器称为主机（Master），把另一台要接受控制的机器称为从机（Slave），之后步骤如下：1.在从机的“Slave Configuration”选项页下指定可控制其的主机名，或输入整个网络段亦可，然后回到“Main”选项页，点击“Enable as Salve”；2.在主机的“Master Configuration”下添加要控制的从机名；3.同样在“Master Configuration”下，通过鼠标拖动主、从机器的对应图标，来设定两台机器的相对位置，这样可确保鼠标“穿越”的方向，与实际的物理摆放位置是对应的。4.在主机上回到“Main”选项卡，点击“Enable as Master”，顺利的话就可完成键鼠共享了。最后本软件还可设置快速控制主、从机的快捷键，并且可网络共享剪贴板，这些功能就留给有兴趣的读者自己研究了。



Google Chrome非官方增强——ChromePlus 1.3.7

□大小：17.1MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.chromeplus.org

Google的Chrome浏览器自推出后，受到了众多用户的喜爱，各种针对其原有功能进行改善的插件也纷纷出现，给用户们带来了很多便利。不过对于初用者而言，要一一找到这些插件并安装，也是件小小的烦心事，那么来试下这款非官方发布的增强版Chrome吧。该软件由国人在开源项目Chromium的基础上进行，现已获得国外许多下载网站的五星评价。其特色在于：直接将数个原本需插件才能实现的增强功能内置到浏览器中，从而让Chrome变得更为友好。增强的内容主要包括：标签操作（如双击标签关闭网页、鼠标滚轮切换标签等）、鼠标手势（使用鼠标右键手势实现快捷操作）、IE标签（打开一个标签，其下所打开的网页使用IE内核而不是Chrome内核解析）、启动选项（设置进程模式、缓冲区目录等功能）、广告过滤、超级拖拽（左键拖拽链接打开新页面）、右键菜单支持下载工具等。另外该版本的Chrome安装后即为绿色化，也就是说可将其直接安装至U盘等设备中，随身携带使用。

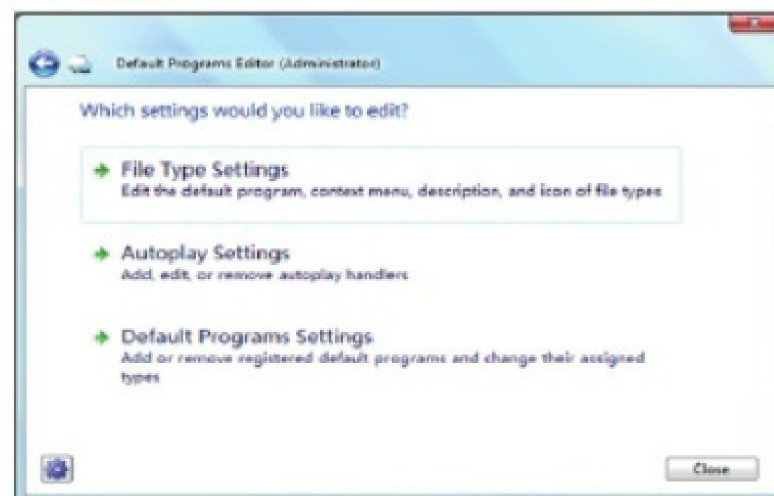


文件类型关联修改器——Default Programs Editor 2.6

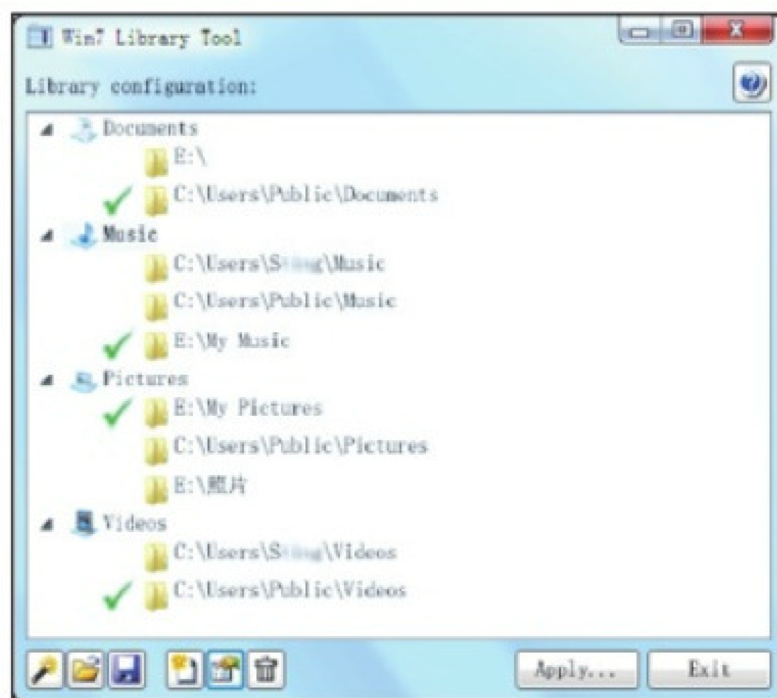
□大小：924kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/47029.html

什么文件类型用什么软件打开，这是个小问题，用Windows修改起来也不算麻烦，但难得的是这款软件做得既方便，功能又很齐全，能让你全面掌控几乎所有的文件关联问题。它提供3种方式对文件关联进行修改。方式一是“文件类型设置（File Type Settings）”，其下又分为关联菜单（Context Menu）、图标（Icon）、描述（Description）等3个方面的修改，在关联菜单中除可改变菜单的文字描述，还可指定默认打开程序，此外，软件还允许你删除某个文件类型。方式二是“自动播放设置”，该项目可对光盘、U盘等媒介插入时的自动播放操作进行设置，除了系统默认的一些操作，你也可增加自己的操作方式。方式三是“默认程序设置（Default Programs Settings）”，凡是通过正常方式安装并注册文件类型的软件，在这里都可重新恢复或取消它们的默认关联格式。最后值得一提的是，软件除了将你定义好的设置直接写入注册表之外，还可将它们保存为注册表文件（.reg），无论是你如此操作为了备份还是为了研究，这都是个不错的功能。



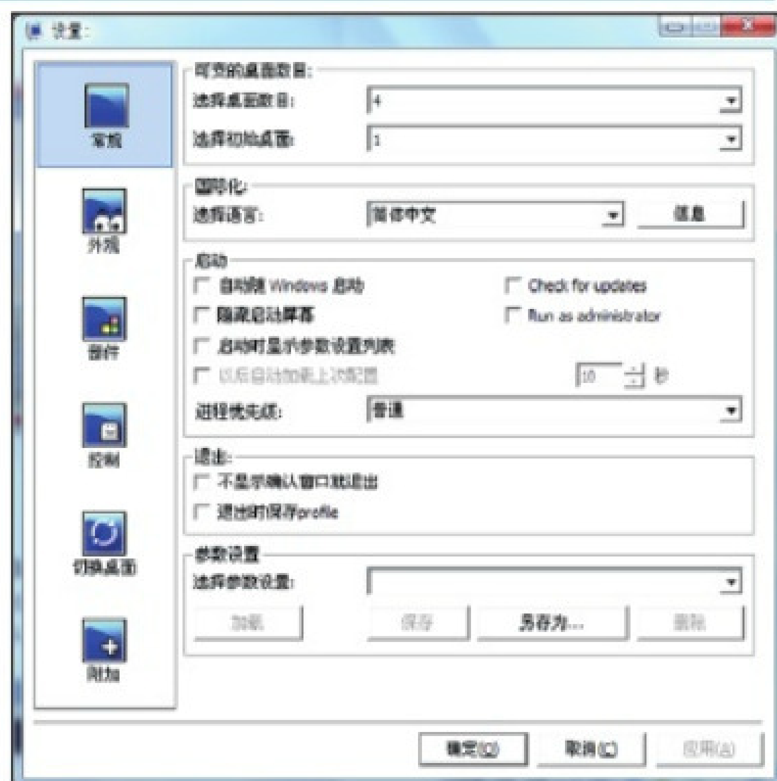
Windows 7库增强——Win7 Library Tool 1.05



□大小：485kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://zornsoftware.talsit.info/?page_id=37&did=2

使用过Windows 7的用户，都会知道该系统新引进了“库（Library）”的文件管理概念，实际上该功能就是用“虚拟归类文件夹”的方式来提高文件操作效率，你可将内容相近的文件夹归入同一个库，以便将来统一管理、搜索。不过Windows 7系统自有的库功能有两个小小的缺陷，一是无法将网络文件夹加入库，二是不能改变库所使用的图标。对于那些常挂在局域网上工作、娱乐的用户，前一个缺陷实际上大大影响了库的实用性（因常用的资源有时都在网络的另一台机器上）。如果你也碰到这样的问题，那么现在就可用本工具来进行弥补。本软件可完美解决以上两个问题，同时，它还能将当前的库设置进行备份、还原，这样即使格式化后重装系统，也可快速恢复之前的库设定，另外，利用该功能，你还能在两个Win7系统之间交换库设置。最后注意在初次使用时，请先点击最右下角的图标“Add all your existing libraries”，将当前已有的库设定装载进来。

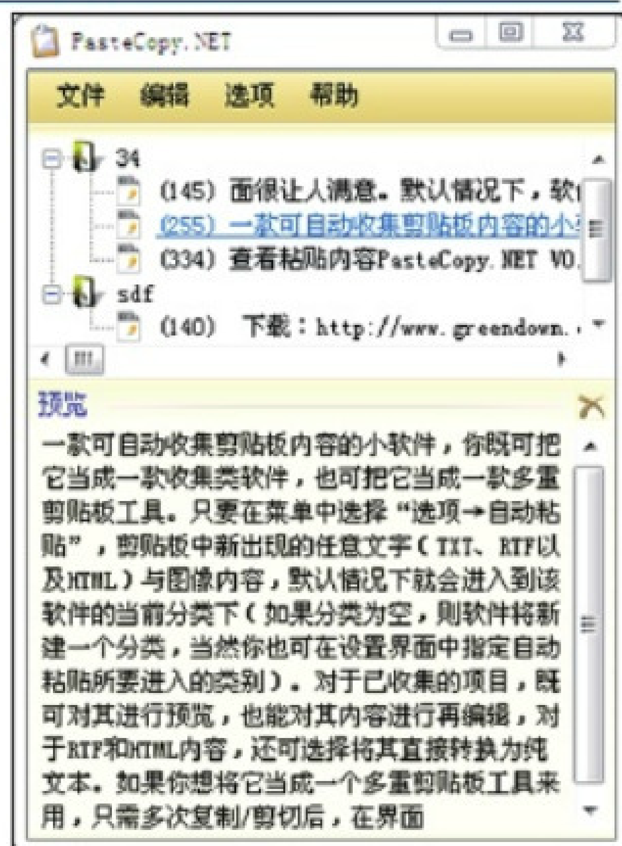
虚拟桌面任意建——Dexpot 1.5.0



□大小：3.69MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.newhua.com/soft/17708.htm

一款占用内存少、功能丰富的全中文化虚拟桌面软件，加上免费策略及最多可建立20个虚拟桌面的设定，几乎就是目前该类软件中的首选。软件初次在后台执行时仅占用3MB出头的内存空间，让使用者不必担心是否会过多影响系统执行效率。软件的设置非常详细，可对虚拟桌面下的外观、部件（桌面管理器、预览器、窗口目录等）、快捷键控制等进行详细设定。同时，软件也能对每一个虚拟桌面进行区别化配置，例如你可选择某个桌面是否显示桌面图标、任务，还可指定某个桌面的名称、背景、分辨率，及进入时是否要输入密码，进出时是否播放音乐等，其设定之全面很让人满意。默认情况下，软件会在所有窗口标题栏的右键菜单中加入自己的操作项，除了用它在虚拟桌面之间移动、复制窗口外，还能进行窗口上卷、设置透明度、最小化到系统托盘等操作，相当于又安装了一个简单的窗口增强工具。最后，该软件还可以插件形式扩展功能，你可在主设置界面的“附加”部分启用这些插件。

剪贴板收集——PasteCopy.NET 0.9.6.2



□大小：220kB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://soft.winzheng.com/soft/view-43584.html

一款可自动收集剪贴板内容的小软件，你既可把它当成一款收集类软件，也可把它当成一款多重剪贴板工具。只要在菜单中选择“选项→自动粘贴”，剪贴板中新出现的任意文字（TXT、RTF及HTML）与图像内容，默认情况下就会粘贴到该软件的当前分类下（如果分类为空，则软件将新建一个分类，当然你也可在设置界面中指定自动粘贴所要进入的类别）。对于已收集的项目，既可对其进行预览，也能对其内容进行再编辑，对于RTF和HTML内容，还可选择将其直接转换为纯文本。如果你想将它当成一个多重剪贴板工具来用，只需多次复制/剪切后，切换到主界面中，点击要粘贴的内容，就能将内容重新载入剪贴板，之后在其他编辑器中进行再粘贴即可，唯一遗憾的是软件不支持快捷键切换前后的剪贴板内容。最后需要注意的是，如果你希望让它保留所收集的内容，一定要在设置的“首选项”中勾除“退出时清除剪贴板”。

幻灯演示助手——SlideMate 4.1.2



□大小：1.66MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.greendown.cn/soft/19984.html

一款简单的电脑幻灯演示辅助软件。当你使用电脑进行演示时，很多情况下都希望能在当前的屏幕画面上做一些标记，而这款软件，恰好能帮上你的忙。在任何情况下，只要按下事先设定的快捷键（默认为鼠标中键，也可改为F11或F12），软件就会将当前屏幕定格，任由你在已定格的画面上绘图写字。注意绘图工具箱的位置是在右下方，采取类似于QQ主窗口的贴边隐藏方式，要使其弹出，需用鼠标在屏幕边缘略停片刻。可使用的绘图工具包括画笔、喷筒、直线、矩形、圆形、筒形、填充、橡皮、文字等，除了画笔、喷筒可任意绘图外（按住左、右键绘图为不同颜色），其他工具的使用方法基本都是先用左键绘图，再用右键选择位置。不过其中的文字输入较为特别，输入文字之后，应当用左键在屏幕上确定一个大概的位置，这时该位置会出现一个灰色的矩形，如果确定是在该处放置文字，那么请在矩形中间的任意位置右击，即可放置好文字。最后注意要退出绘屏模式，只要再次点击鼠标中键或按下ESC键即可。P



家庭理财帮你忙——财智6免费版

□版本：6.06 □大小：18.5MB □授权：免费软件
□作者：成都财智软件有限公司 □平台：Win2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.moneywise.com.cn
□下载注册：http://www.moneywise.com.cn

说明：一款设计颇为优秀的家庭理财软件，其特色在于考虑周全、分类详尽，使用起来无论是简单记流水账，还是进行资产管理，都较方便。软件将功能划分为收支流水账、资产与债务、财务分析、网银与行情、资料管理及计划提醒等数个模块，涵盖了家庭理财的方方面面。对于不进行投资的用户，可用“收支流水账”对日常收支进行记录，在“资产与债务”中了解自己的资产概况，而“财务分析”则可多种图表的形式让你更直观地了解到自己各种收支所占的比例。而对于购买股票、基金或其他银行理财产品的用户，可使用“网银与行情”更新数据，当然也能在“资产与债务”中进行更多相关记录。此外，用户还可对软件的资料进行修改、管理，在“计划与提醒”中设置到期提醒、限额提醒，及管理财务计划、日历、亲友生日等。另外，软件官方目前还在经营一个在线理财的社交型网站，软件与网站之间可进行数据交换，提供了一种新的理财记录与交流方式。


详细的分类涉及理财的方方面面

点评：本款软件的理财项目很是周全，有需要的用户可下载尝试。不过作为免费版，其功能与专业版仍有一些差距，主要体现在资产类型（例如免费版无外汇、贵金属等）、多角度的财务分析及一些便捷的功能上，因此有这些方面需要的用户也可考虑升级至收费的专业版。

安心玩网游——巨盾网游安全盾

□版本：2010 V0205 □大小：6.95MB
□授权：免费软件 □作者：巨盾安全实验室
□平台：Win2000/XP/Vista/7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.ggsafe.com
□下载注册：http://www.ggsafe.com

说明：一款为网络游戏账号提供安全保障的软件。该软件通过4种方式对网游盗号进行防范：1.查杀木马，以木马的内存特征进行扫描，官方声称对于当前热门游戏的木马的查杀率超过95%；2.保险箱，可在保险箱中执行网络游戏、常用软件、网银客户端等，软件会对其进程进行保护，防止第三方恶意软件对其进行监控、键盘记录等，笔者尝试了多款键鼠记录软件，均可被防范在保险箱之外；3.密保保护，针对目前不少网游所使用的电子密保卡，软件也提供了防截图及密保卡管理、快速显示等功能；4.监控，软件可对常见的注册表自启动位置进行监控，同时，有一定安全基础的用户，还可设置进程、文件及驱动黑名单，彻底断绝恶意软件执行的可能性。另外，该软件还像360安全卫士等软件一样，提供基本的电脑安全状况体检。

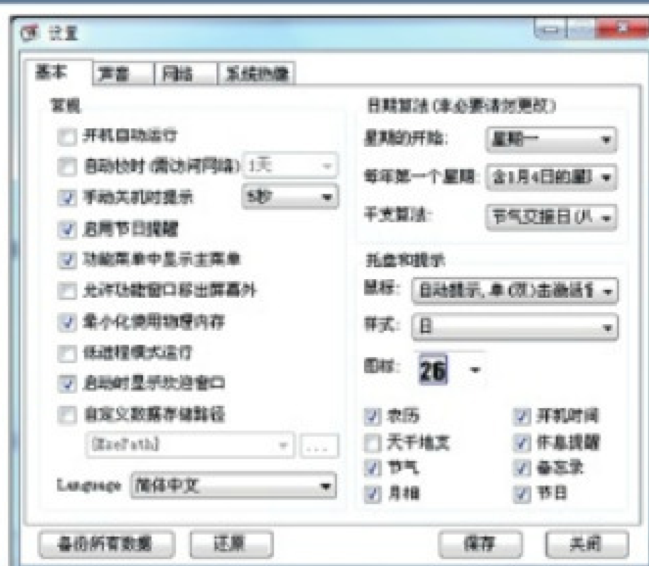

融合了多种安全保护措施的工具

点评：软件对网游执行的环境进行了全方位的立体保护，密保卡保护功能更是提供了一种创新性的保护思路，值得网游玩家下载试用。

与时间相伴——飞雪桌面日历

□版本：4.2.0.1756 □大小：3.81MB
□授权：共享软件 □作者：飞雪软件
□平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：28元
□未注册限制：弹出提示注册窗口（无时间和功能限制）
□主页：http://www.xt263.com
□下载注册：http://www.xt263.com

说明：一款集成了超多与时间相关小工具的软件，同时还可为你的系统增加一些实用功能。安装软件后，默认会在桌面上以“嵌入”的方式显示时钟、日历和月历界面，不过实际上，你还可在桌面上以同样方式显示LCD时钟、倒计时钟、备忘录、便笺、网络收音机、天气预报、性能监视器等组件。几乎所有组件的显示皮肤及字体，都可在各自的设置界面中调整。除了这些功能以外，软件还提供了整点报时、定时提醒、日历转换、网络校时等功能，另外，它还可让你方便地调用一些系统功能，如关机、开关光驱等。最后，软件中还可让你对一些常用操作定义快捷键，这样即使不是多媒体键盘，也可实现用快捷键调节音量等功能。


主设置界面，各组件还有独立的设置窗口

点评：功能丰富，有不错的人性化设置及稳定性（软件与Win7的兼容性很好，即使最小化桌面，组件仍正常显示，在同类软件中做得不错），另外内存占用方面也很为用户考虑，使用了尽量节省的策略。总之这是一款中规中矩的优秀软件。

全球主流资讯中文化——世界豹：ReadWorld

□版本：2010 □大小：158kB □授权：免费软件
□作者：美加精英学校 □平台：Win2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.elite-school.com
□下载注册：http://www.elite-school.com/saas/ReadWorld

说明：大家都知道Google翻译可将非中文网页进行机器翻译，虽然翻译质量较一般，但大多数情况都可揣摩网页的主要意思。不过尽管有此功能，相信真正去用它来进行日常阅读的用户却不多。问题在哪呢？这款软件给出了一个答案。它的设计很简单，外表就是一个简单的浏览器，但却在主页中集成了全世界各大主流媒体、门户网站及知名培训机构的链接。不过点击这些链接进去，并不会直接跳转到原版的网页，而是直接跳到经Google翻译后的中文网页！这样由一款小小的软件，你就可方便地浏览诸如CNN、路透社、真理报、读卖新闻等欧美日国家的主流媒体网站，还可对印度、澳大利亚等国的门户网站进行日常访问，而不必担心语言及工具的障碍。


简单但却实用的创意

点评：可说本软件在技术实现上并不困难，但难得的是制作者的创意，只是一个简单的想法，就能将已有的工具联系起来，并克服其本身在使用上的繁琐与障碍，从而达成不错的实用性。



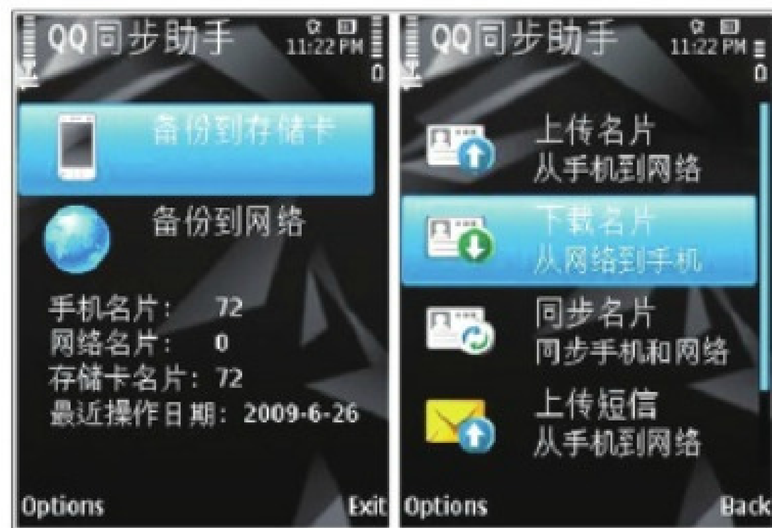
常言道：有备无患。这句话用在智能掌上机上尤为准确。最初的智能PDA仅有联系人、日历、备忘、任务等四大经典PIM（个人信息管理）功能，其数据的安全性已开始与个人生活、工作的便利、效率息息相关。而现在的掌上机，更是不断朝着与个人结合更为紧密的方向迈进，因此无论是数据的备份，还是为维护系统稳定而进行的备份，都变得更为重要。下面就来看看各系统上都有哪些好用的备份软件。

■四川 黄路

QQ同步助手

□平台：S60v3/v2 □版本：1.3 □大小：236kB
□下载：http://mobile.qq.com/pim/download.html

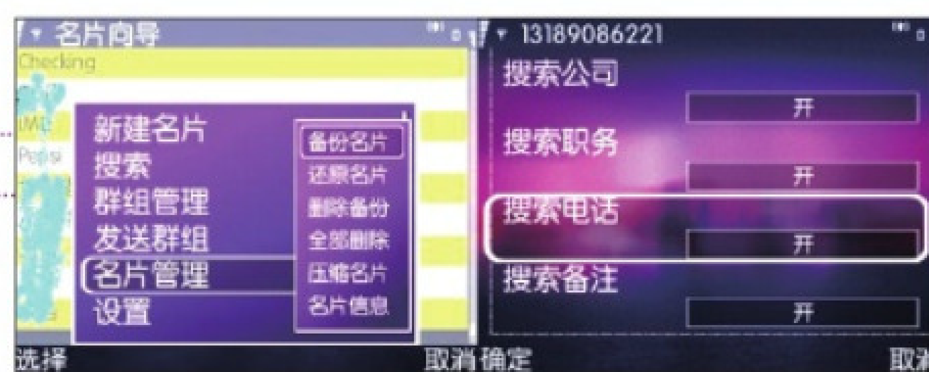
腾讯新近推出的一款实用手机备份软件。该软件使用两种方式备份数据，你既可将数据备份到机器上的存储卡中，也能通过手机上网，将PIM信息备份到QQ的通讯簿中（前提是你拥有一个QQ号码），前一种方式快捷无费用，后一种方式可摆脱手机的限制，即使手机连同存储卡一同丢失或损坏，也能有机会挽回。软件可备份的数据包括名片、短信、通话记录和浏览器收藏夹。另外在备份技术上，该软件采取了智能同步功能，可判断手机中发生变化的PIM信息，仅同步变化的部分，如此既保证了备份速度，在进行网络备份时也能大幅节省流量。



主要特性：两种备份方式满足不同情况下的使用需求，智能同步功能既快速又省钱。

Contact Guide Pro

□平台：S60v3/v5 □版本：1.21 □大小：459kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/2103.htm



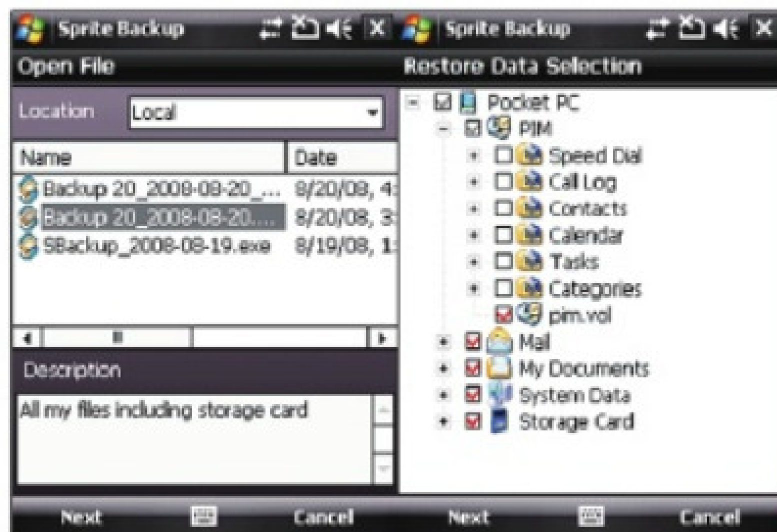
S60系统上一款老牌的名片管理及备份/还原工具。该软件在备份时最大的特色是可保留原本名片的分组信息，这样未来还原通讯录之后，就不再需要重建分组并手工归类。当然，作为一款以“名片向导”而命名的软件，其功能并不局限于数据备份和还原，它还提供了一系列优秀的名片相关功能。例如名片搜索功能可多方位查找联系人，而来电管理，还可针对每个分组或单一名片设置不同的来电处理方式，如发送忙音、回复短信、立即应答、自动应答等。

主要特性：备份时同时备份分组信息；很全面的名片相关功能。

Sprite Backup

□平台：Windows Mobile □版本：6.5.5 □大小：3.92MB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/106.htm

本软件被使用者誉为Windows Mobile系统上的“Ghost”。它提供非常全面的备份功能，包括系统完整备份、自定义备份、加密备份、压缩备份、计划任务备份，甚至还通过对FTP的支持提供网络备份功能。另外，如果在PC端使用配套的Sprite Backup Manager，还能直接将数据备份到PC端。在恢复备份方面，这款软件也颇有特色，最实用的一点是备份的文件可用于不同的设备（移植模式）或在设备升级Rom之后使用（升级模式），另外，根据不同的模式，可在还原时选择部分数据恢复，最后还可创建自恢复备份文件，这样无需安装软件自身，就能进行恢复。

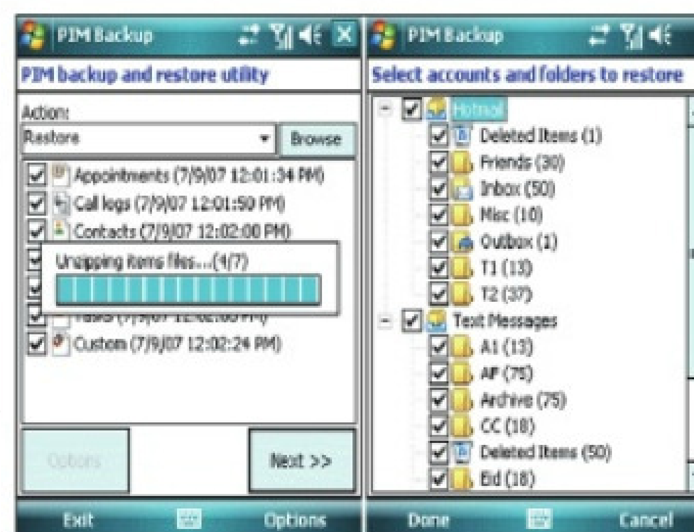


主要特性：界面友好，备份功能全面，实用的还原功能。

PIM Backup

□平台：Windows Mobile □版本：2.8 □大小：333kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/2482.htm

一款专门为备份/还原Windows Mobile系统上的PIM信息所设计的软件。它所支持备份的数据包括日历、任务、联系人、通话日志、短信、邮件及快速拨号设置，基本上覆盖了PIM信息的方方面面。在备份细节方面，软件提供了贴心的计划任务备份，例如你可让软件在每天夜里定时为你进行备份，对于那些使用Windows Mobile手机的用户，该功能将非常实用。最后，这款软件还提供了一个特殊的预定备份功能，可将WM2003的PIM数据备份后，还原到WM5或更高版本的系统下。



主要特性：全面覆盖PIM信息备份的各个方面，定时备份功能很适合于手机用户。

Resco Backup Pro

□平台：Palm □版本：2.22 □大小：230kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/26.htm



几乎是Palm上最为强大的一款数据备份软件。该软件使用简单，同时备份速度和人性化设定也有不错表现。软件支持完全或部分备份/还原功能，有完善的计划备份设置（例如可指定自动备份时保留几个备份副本）。对于备份数据可进行加密，以防止他人窃取。由于Palm上许多数据的存储都是独立的，还原时只需简单拷贝数据，因此使用本软件，你只要设置多个备份方案，就能轻易在Palm上实现各种PIM信息的独立备份。另外，该软件还可与同门软件Resco Explorer无缝连接使用，更为方便。

主要特性：丰富的备份设置，可满足多方面的需要。P



本期推荐文章

●珠联璧合！打造“手机随身邮”

●改造风道，让硬件不再高烧——完善篇

征稿启事

选题要求

软件、硬件、网络技术、数码产品等方面的心得或实用技术。要求叙述清晰并能符合多数人的使用习惯，软件、网络方面投稿应避免罗列条目或介绍功能。欢迎DIY及挑选各类数码产品的心得体会，细节部分应配图说明。

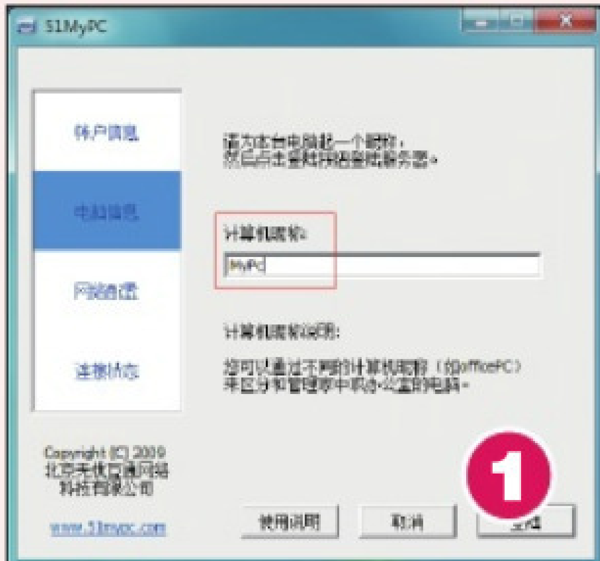
投稿规范

字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址、电话号码和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如希望用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Nova@popsoft.com.cn，来稿请在邮件标题中注明“应用心得投稿”。

远程控制很简单 ■河北 风清气正

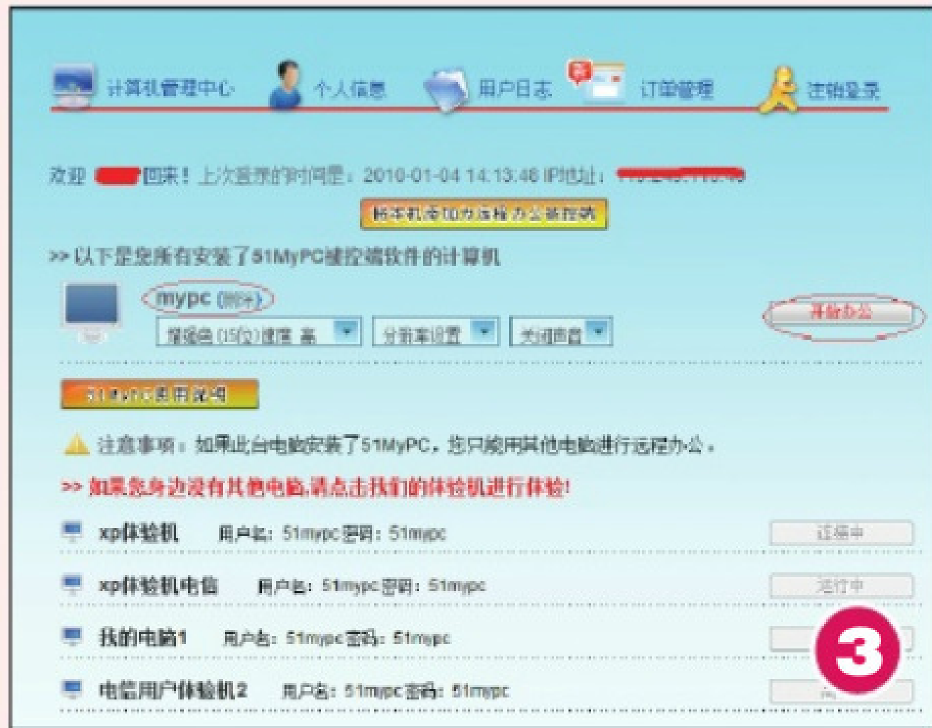
使用“51MyPC”可摆脱一系列复杂的网络设置，让远程控制变得很简单（下载地址：https://www.51mypc.com/xiazai.php）。

使用该软件时，需先在被控方的计算机上安装“被控端安装程序”，然后在“电脑信息”项中的输入远程控制时该计算机的昵称，“网络配置”选项保持默认状态即可（图1）。单击“登录”按钮后，软件客户端会缩小到系统托盘区。这样一来，此计算机就可被远程控制了。





当需对该计算机远程控制时，登录网站http://www.51mypc.com，输入注册的账户信息，单击“登录”（图2）。在“计算机管理中心”页中会发现，之前设置的计算机昵称已出现在此，根据你的网速对“增强色”“分辨率”“声音”等进行适当设置，然后单击“开始办公”即可开始远程控制（图3）。经过验证账户信息、建立远程连接等自动检测，打开远程计算机的登录窗口，输入该计算机的用户账户以及登录密码，完成远程计算机的登录。

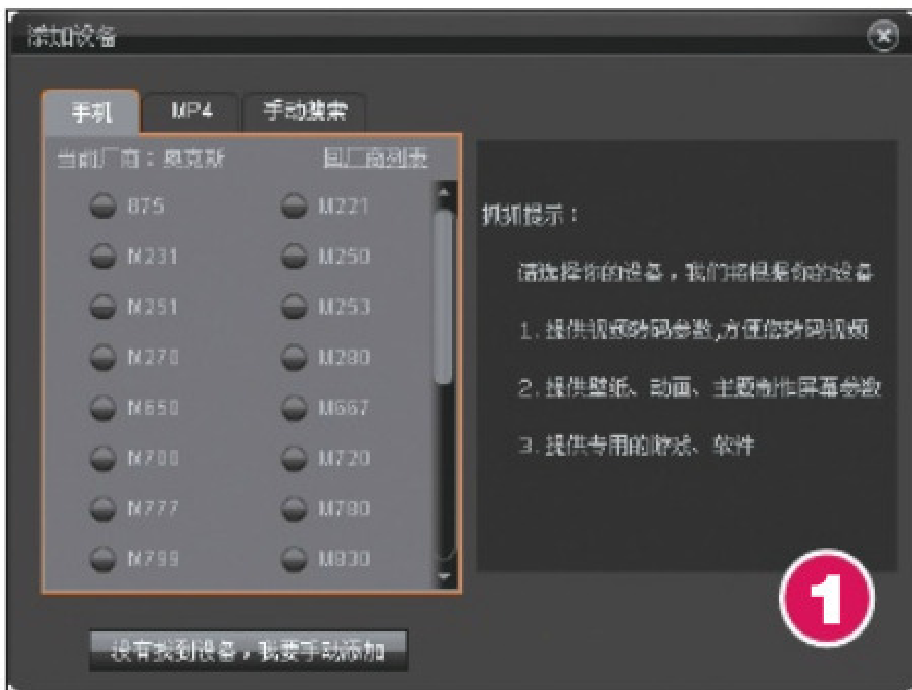


提示：如果不想每次都登录51Mypc网站进行操控，也可下载控制端客户软件，通过软件方式进行计算机远程控制。

手机视频转码智能帮手 ■湖北 古谷

手机不支持许多视频格式，经常需要进行视频转换，但使用时需根据手机型号设置相应参数，如果对它们不熟悉该怎么办？借助“掌中影音伴侣”的智能格式识别就能实现手机视频转码（下载地址：http://www.9618.cn/softdownload.html）。

软件首次执行时会弹出“添加设备”对话框以选择手机型号（图1），大多数的手机厂商和型号都能得到支持，如果手机型号并不在列表中也不要紧，将手机连到电脑，然后点击“没有找到设备，我要手动添加”按钮，输入手机的品牌、型号及视频文件的默认下载位置等，进行手动添加即可。



选择了正确的手机型号或成功添加设备后，回到软件的主界面（图

2）。点击“视频”按钮，在打开的“视频工具箱”中选择“视频转码器”，进入视频转码的编辑窗口。

由于软件已列出手机所支持的视频格式和分辨率等参数，无需更改，所以在此窗口中只需点击“添加文件”按钮，导入本地视频，在窗口下方设置转码后的临时文件存放目录，然后点击右上角的“开始转换”按钮，稍等片刻将弹出“转码完成”的提示，表示你已完成了视频的转码操作（图3）。最后只要将手机连到计算机上，点击“传输”，转码后的视频就会传输到手机上。P





珠联璧合！打造“手机随身邮”

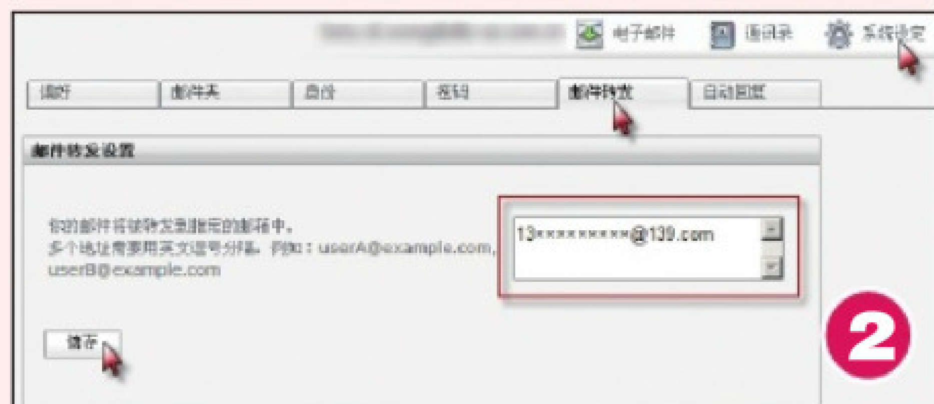
■广东 外星人

电子邮件作为一种常用的通讯工具，如果在不能使用电脑查收邮件时，除了使用手机上网查收邮件之外，还可通过电子邮箱所提供的邮件到达通知功能获悉，即有新邮件到达时，邮箱立即给与之相关联的手机号码用户发送通知短信或彩信，从而得知新邮件详情。中国移动的139邮箱便有此项功能，但有些工作邮箱并不具有邮件到达通知功能，所以可利用工作邮箱的自动转发功能，与139邮箱的邮件到达通知功能联手，间接实现“手机随身邮”。

一、“手机随身邮”实现策略

由于不具有邮件到达通知功能的工作邮箱之邮件自动转发功能有所不同，所以要将“手机随身邮”实现策略分为两种：其一，对于能够自动转发邮件的工作邮箱，只需将邮件转发至139邮箱，再由139邮箱发送邮件达通知彩信至手机；其二，如果工作邮箱不能自动转发邮件，可通过Gmail邮箱代收其邮件，但该工作邮箱必须支持POP3访问，然后由Gmail邮箱转发工作邮箱的邮件至139邮箱，最后由139邮箱发送邮件达通知彩信至手机（图1）。







二、工作邮箱的邮件自动转发设置

设置策略一：对于能够自动转发邮件的工作邮箱，其转发功能设置非常简单。只需登录工作邮箱进入WEB邮箱首页，依次单击“系统设定→邮件转发”，并在“邮件转发设置”里面填入139邮箱地址即可（图2）。

设置策略二：倘若工作邮箱不能自动转发邮件，就可以借助Gmail邮箱间接实现邮件转发。

1.登录至Gmail邮箱首页，依次单击“设置→账户和导入”，再单击“添加POP3电子邮件帐户”按钮（图3），弹出一个“添加你拥有的邮件帐户”向导页，根据向导逐步输入工作邮箱的邮件帐户、用户名、密码、POP3服务器及端口。另外，可以选择性地勾选“在服务器上保留检索到的邮件的副本”及“为收到的邮件添加标签”两项，最后单击“下一步”按钮完成设置（图4）。对于常见的邮箱，Gmail邮箱能够根据邮件账户自动填写POP3服务器和端口。



2.仍然在Gmail邮箱首页，依次单击“设置→转发和POP/IMAP”，在“转发”栏目选中“将收到的邮件的副本转发至”选项，并在其右边的文本框输入139邮箱地址，同时也可以选择“将Gmail副本保留在收件箱中”，再单击“保存修改”完成（图5）。完成设置之后，不管是通过Gmail邮箱代收的工作邮箱之新邮件还是来自Gmail邮箱自身的新邮件，都自动转发至139邮箱。所以，为避免所有邮件都涌进139邮箱，可通过Gmail邮箱“创建过滤器”的方法对邮件转发做一些限制。

3.139邮箱之邮件到达通知设置

中国移动推出的139邮箱，只要属于旗下之手机号码用户就可以免费注册139邮箱，即可拥有免费的邮件到达通知功能。设置方法：先登录



至139邮箱首页，依次单击“设置→手机通知→邮件到达通知”打开“邮件到达通知”标签页，并在该标签页里面选中“开启（推荐）”选项开通邮件到达通知功能，再选中“彩信”选项，最后单击“确定”完成设置（图6）。139邮箱包含短信及彩信等5种方式的邮件到达通知，而“彩信”方式是实现“手机随身邮”的最佳选择，它可以支持多达2万字的邮件。在设置过程中，可以适当调整手机的接收时间，再配合邮件到达补发通知，或者启用“手机邮件过滤”功能，以避免一些次要邮件到达通知所造成的影响。



完成设置之后，工作邮箱的新邮件就能通过139邮箱，或者先后穿越Gmail邮箱、139邮箱，最终将邮件以彩信方式发送至手机以便随时查阅，该“手机随身邮”更不会因为邮箱是否在线而影响邮件到达通知彩信的接收，同时亦能节省因为手机上网收邮件而产生的网络流量费用。

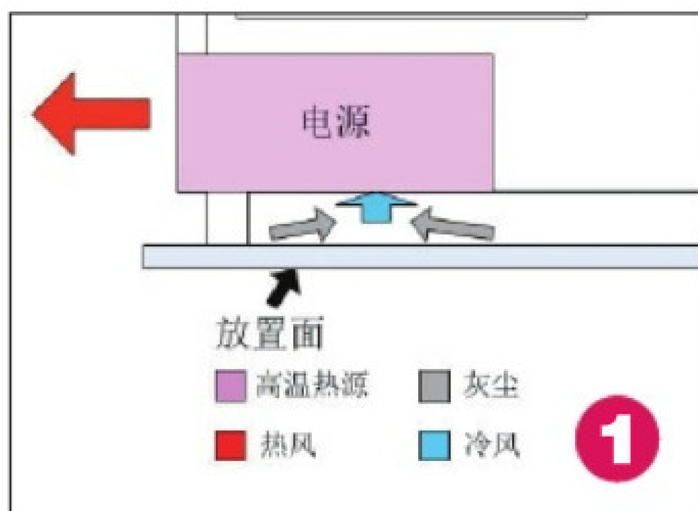
改造风道，让硬件不再高烧——完善篇

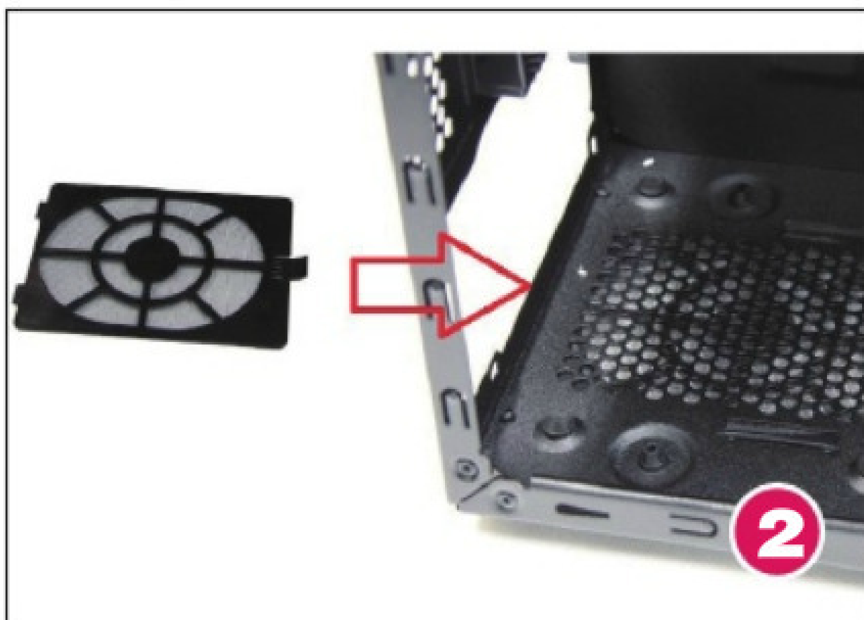
■四川 馒头

通过对机箱风道的改造，机箱内部的硬件温度能够进一步降低。当然在整个改造的过程中，我们还不能忘记对机箱进行防尘和静音的处理。

一、防尘

传统的上置电源由于进风口在机箱内部，虽然会引入热空气，增加电源的散热负担，但不会为电源引入外界灰尘。而下置电源的进风口在机箱底部，由于机箱底部与放置面之间存在狭窄的缝隙，所产生的负压会让更多的灰尘吸入电源（图1）。电源长期积灰会导致风道堵塞，内部的热量无法及时排出。拆开电源虽然可以达到彻底清洁的目的，但会使电源失去质保。好在大多数电源下置的机箱都提供了插入式的滤尘网（图2）。





需要注意的是，滤尘网上的沙眼会与空气摩擦，增大电源风扇的噪声。当灰尘粘附在滤尘网上时，空气的流通性越来越差，噪声会更加明显，因此需定期拆下清洗。无论是水平风道还是垂直风道，都需要添加额外的风扇，风扇主要分为进风和出风两类用途。

1.进风口

对于前置风扇，由于前面板的开孔较小，且大多数已经提供了滤尘纱绵，防尘效果较好，在不影响导入冷空气的前提下，有效减少了灰尘的引入。

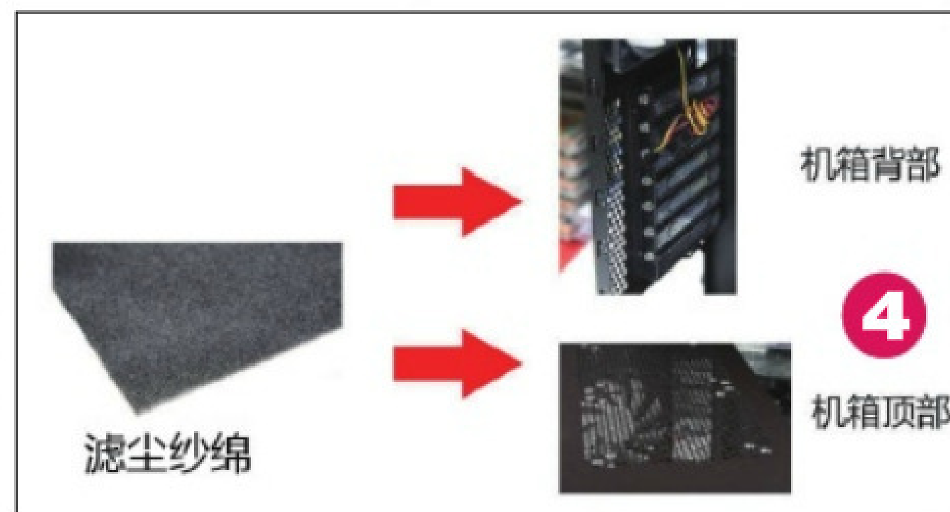
部分机箱提供了底部散热开孔。在组建垂直风道时，需要在机箱底部添加风扇（非下置电源风扇），这时可以在风扇和底板之间加入一层滤尘纱绵（市售价格约在5元），减少灰层的引入。

2.出风口

机箱后部和顶部的开孔通常较大，由于此处多为CPU散热孔，在夏季温度较高时，滤尘纱绵容易积灰硬化。因此笔者建议大家采用金属防尘网（图3）（12cm、14cm风扇金属防尘网的市价10～12元）。



电脑关机后，由于机箱温度较高，在冷却的过程中会吸附周围的灰尘，因此对于其他不用的散热孔，均需要用滤尘纱绵遮盖（图4）。



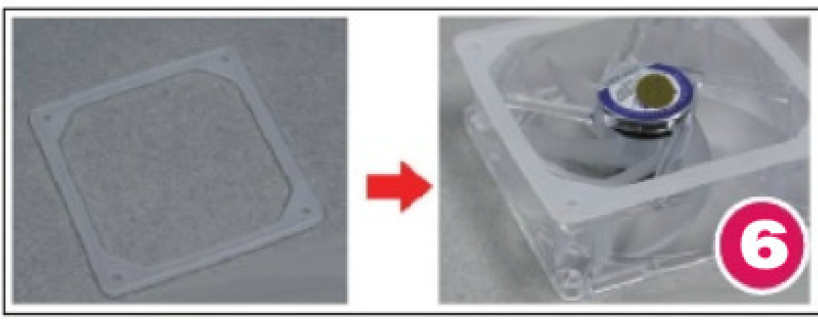
小提示：由于滤尘纱绵的粘性不好，使用透明胶或双面胶无法粘在机箱内壁，笔者建议大家使用螺丝配合垫片进行固定。

二、静音

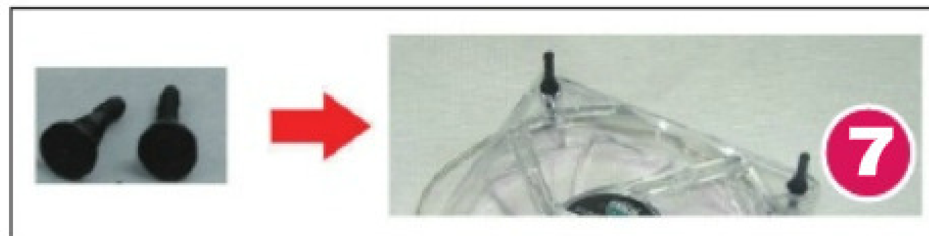
使用额外的风扇势必会增大机箱的噪声。为缓解这种情况，要尽量购买大尺寸、低转速的风扇。对于一些非关键部位的风扇，还可通过连接降速线（图5）（市价在1～2元/根）来降低风扇的转速，从而实现降噪。



风扇在高速转动时会产生震动，这也是噪声来源之一。为了解决这个问题，可以在风扇和机箱间安装吸震静音垫（图6）（市价在10～15元）或使用减震胶



钉安装风扇（图7）（市价在1元/根，部分风扇配有）。



下置电源的承重点在机箱底部，风扇高速运行时，也容易引起噪声。因此可以安装电源吸震静音垫（市价约在15元）。当然大家也可以用滤尘纱绵作为减震材料来节约开销。

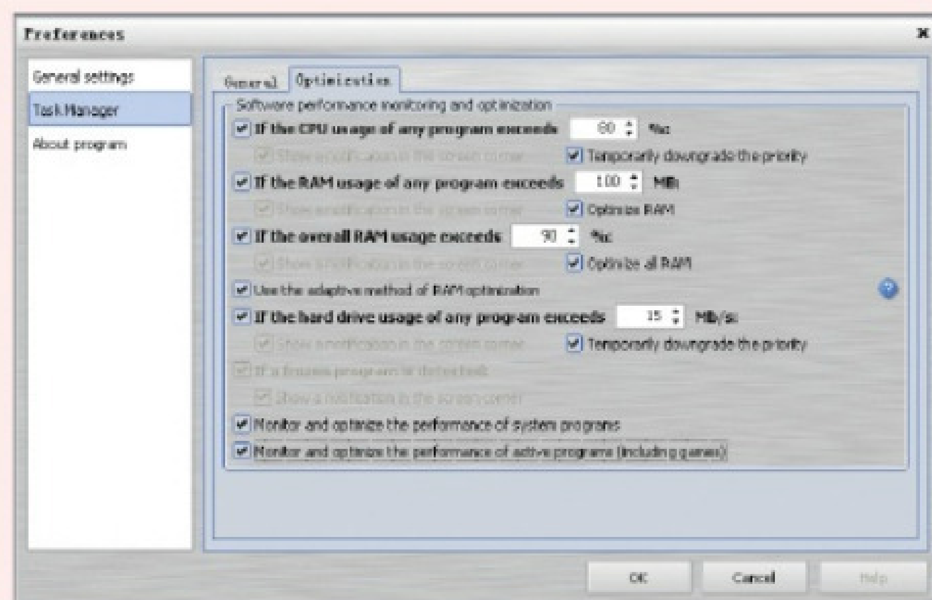
声波在机箱内会向四面八方折射，直至能量衰减到消失。噪声是机箱内所有声波混合在一起的结果，如果要追求更进一步的静音效果，可以在机箱内壁贴附吸音棉（市价在16元/张）吸收折射到表面的声波。

改造机箱，并不意味着要花费很多金钱。通过以上配件（大概100元左右），能够在散热、静音、防尘做到尽量平衡。当然要打造一款性能优秀的机箱，还远不止这些。P

进程调控，我有“魔棒”

■河南 花的神明

系统运行缓慢，反应迟钝等问题，很多情况下是由某些“霸道”的进程占用CPU资源、消耗过量内存、占用过高的硬盘数据带宽所致。因此对进程进行调控非常重要，使用“Chameleon Task Manager”即可实现此目的（下载地址：http://www.chameleon-managers.com/files/ctask.exe）。



在程序主窗口左侧“Task views”栏中点击“Running programs”，其右侧窗口的“Applications”面板中会显示当前活动的程序，在“Processes”面板中显示后台进程信息。在“Optimization”面板（右图）中可设置进程智能调控项目，勾选“If the CPU usage of any program exceeds X”和“Temporarily downgrade the priority”，表示当任意进程的CPU占用率超过监控值（默认为80%，可以根据需要调整）时，即可自动降低高进程的优先级，避免其影响系统和其他进程的正常运行。软件还可通过限制程序访问内存、硬盘等方式达到优化系统的目的，设置方法也与调控CPU占用率类似，比较简单。P

享受高清，HDMI也能点对点全屏输出图像

■四川 馒头

由于HDMI接口能够支持高清设备，很多读者在购买显示器时，都会考虑显示器是否标配了HDMI接口。但是如果将电脑和显示器通过HDMI连接，特别是第一次使用时，往往会遇到字体模糊、图像发虚的情况。那么是什么原因造成高清接口反而不清晰了呢？下面笔者就为大家介绍原因以及解决的办法。

一、显示器设置

1.图像模糊的原因：

很多品牌显示器的HDMI接口主要是针对高清设备如：PS3、Xbox360设计。因此在使用HDMI连接时，显示器会默认使用“AV模式”。当连接到上述两款游戏主机时，能够点对点输出。但如果连接到电脑上，则无法点对点输出，所以图像会很模糊。

2.解决办法：

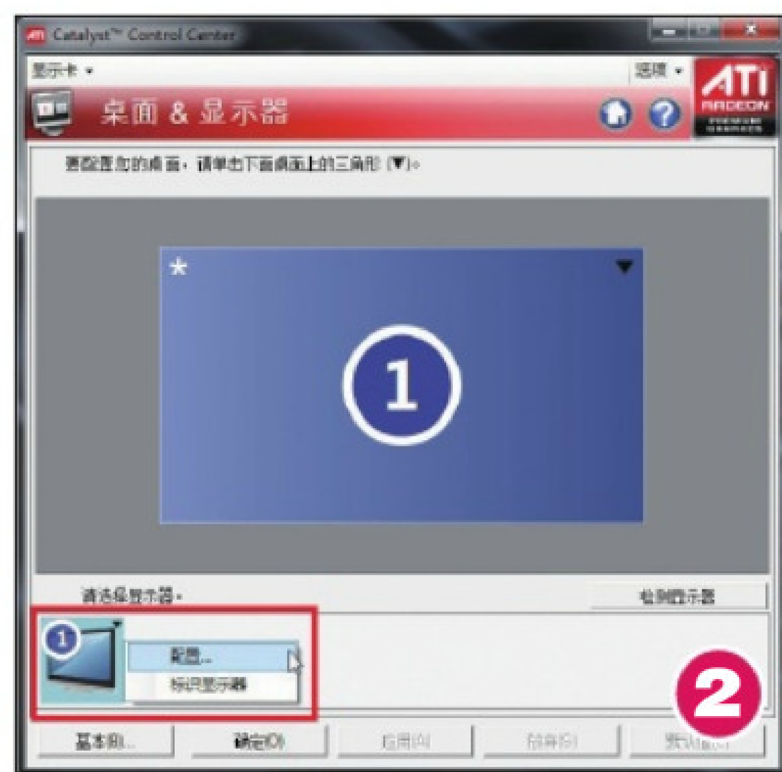
以三星显示器为例，首先按下右下角“MENU”按钮打开OSD菜单，接着切换到“设置和重置”栏。在里面找到“PC/AV 模式”，将其改为“PC”（图1）。现在显示器就能够实现点对点输出，图像也非常清晰。其它品牌的显示器可以在OSD菜单中找到“设置”栏下的“AV模式”，将其设置为关闭状态即可。

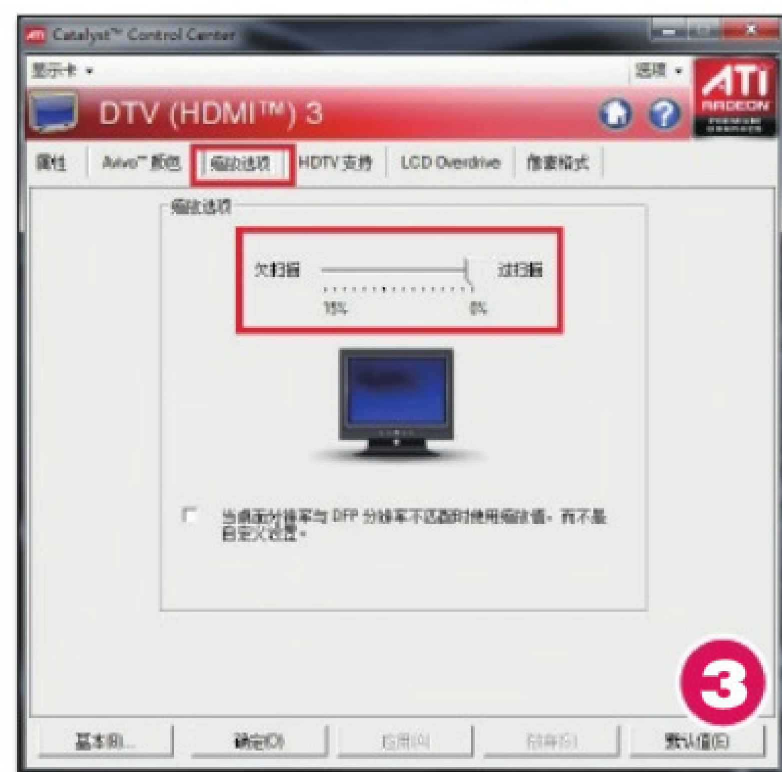


二、显卡设置

通过上述设置后，显示器可以点对点输出。但是大家会发现此时显示器不能全屏显示。因此我们还需要对显卡进行设置。下面以AMD芯片显卡为例进行说明。

首先打开ATI控制中心，找到“桌面&显示器”选项，鼠标右键单击左下角的显示器图标。在弹出的菜单中选择“配置”（图2）。接着在菜单栏中找到“缩放选项”，将滑动条移动到“0%”即“过扫描”（图3）。设置完成后，显示器就可能在最佳分辨率下点对点全屏输出图像了。P







编者按：前几期介绍了各种实用小招式，许多读者都发现在自己电脑生活中其实有很多很实用的小窍门，欢迎你写出来发给大家看，来稿请在邮件标题中注明“一招半式投稿”。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Nova@popsoft.com.cn。

DNS Jumper帮您一键切换DNS ■湖北 南湖秋水

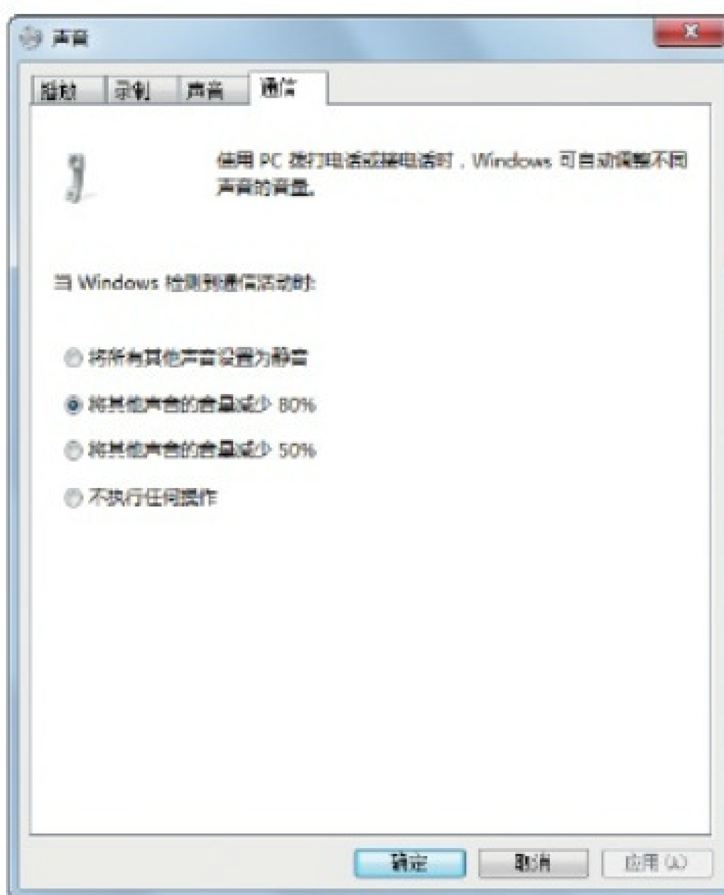
DNS解析是一种基本的网络服务，其作用是将域名转换成IP地址，方便我们进行访问。通常情况下，我们都是使用默认的DNS服务器，但有时DNS服务器会由于某些原因无法实现解析，令我们无法正常浏览网页。这时可以使用其他DNS代理服务器替代，但需要到网络连接中更换，未免有些麻烦，让DNS Jumper来帮忙吧。

DNS Jumper（http://www.sordum.com/?p=2073）是一款专门用于切换DNS的免费应用程序，绿色移动版，下载解压后即可执行，界面如图1所示。程序执行后，界面上已经预置了18个DNS，如最新的Google DNS服务，点击“Google Dns”一键式切换，而点击“DNS Default”将恢复到默认DNS。如果你需要自定义其中的DNS，应打开文件夹中的“read_me”文本文件，在Dns8～Dns16中选择一个更改。



Win7自动调节音量 ■湖北 南湖秋水

Win7系统中引入了自动调节音量的功能，比如你正在播放音乐，此时若有来电或向外拨打网络电话时，Win7会自动降低正在播放的音乐的音量，不至于影响通话效果。



设置方法是：依次点击“开始→控制面板→硬件和声音→更改系统声音”，将打开“声音”设置对话框。切换到“通信”标签页，在这里只需设置一旦检测到有通信活动时，系统对音量所采取的动作，比如可以点选“将其他声音的音量减少80%”（上图），点击“确定”后设置生效。

照片水波倒影动画轻松做

■陕西 没有指针的钟

提到制作照片倒影，朋友们就会说出好多工具来，使用“Reflection generator 2.6绿色版”更为简便，它可让一张静态图片瞬间生成水波倒影动画效果。还能把制作的效果输出成GIF、AVI格式的动画、JPG、BMP等静态图片。

1.导入图片

执行这款绿色小工具后，单击工具栏上的“打开”按钮，选择一张需要制作水波倒影动画的图片，软件支持BMP、JPG、GIF、PNG等多种图片格式，打开后即可从下方的效果预览区看到静态倒影效果了，接下来单击工具栏上的“动画”来生成水波倒影动画（图1）。

2.参数设置



接下来改变工具栏上的“图像”和“高%”后的参数，让水波倒影动画更逼真，再点击“远景效果”和“普通效果”按钮，选择自己喜欢的倒影效果。在“选项”菜单中，选择你满意的动画速度和波纹类型（水波纹长短）。设置了任何一个参数后，都可单击“动画”按钮来查看效果。

3.输出作品



把效果调整到最佳后，单击工具栏上的“导出”按钮来保存作品，这时会弹出“导出动画”对话框（图2），支持GIP、JPG、BMP和AVI四种格式，选择的格式不同需要设置的参数有所不同，根据界面提示设置好参数即可单击“确定”按钮，在弹出的对话框中设置保存位置，就可保存作品了。特别值得一提的是，在输出时，对于每一种输出格式还可以选择仅输出水波倒影，或输出图片与水波倒影两者全有的效果动画。



客座专家 龚胜

关键词：Win7 显示器 HDCP

问：我最近打算换一台液晶显示器，听说微软最新的Win7操作系统对显示器有特殊要求，请问的是这样吗？

答：微软每次推出一个全新的操作系统，硬件系统就会随之出现一次不小的变革，Win7也不例外，对显示器最主要的要求是建议使用通过了HDCP（高带宽数字内容保护）认证的产品，才能得到理想的显示效果。

我们知道，HDMI是一种高清数字接口标准，它可以提供很高的带宽，无损地传输数字视频和音频信号。为了保证HDMI传输的高清信号不会被非法录制，就出现了HDCP技术。当用户进行非法复制时，该技术会进行干扰，降低复制出来的影像质量，从而对内容进行保护。微软推出了“保护性内容输出管理协议（OPM）”，目的就是确保计算机显示屏上的显示内容必须得到许可才能被正确地播放出来。它会执行两个基本的检查项目，首先是确认显示器的性能，比如是否是采用HDMI数字连接的显示器，以及显示器是否带“高清数字内容保护协议（HDCP）”。目前市场上能够支持HDCP的液晶显示器很少，如果不是经常用电脑观看高清影片，不必太在意这个要求。

关键词：GPS 定位 漂移

问：我的手机带GPS接收功能，请问使用GPS需要申请开户吗？需要缴纳哪些费用呢？另外GPS卫星信号多久更新一次，要多少颗卫星才能定位成功呢？另外为什么我在使用GPS时，常常出现“定位中”的提示？另外GPS信号漂移也比较严重，请问原因何在？

答：使用GPS就像接收普通无线电广播，是不用申请开户的，在使用过程中也不需要缴纳任何费用。尽管GPS信号免费使用，但商人不会做亏本生意，我们购买的GPS设备价格是较高的，也就相当于包含了服务费用。另外，如果我们要进行更高精度定位，或使用车辆防盗等GPS增值应用，也是需要向相关服务商付费的。



选择合适的定位软件对漂移问题可适当抑制

GPS的信号是每秒传送一次，这个值由定位卫星决定，不随你使用的软硬件设备而改变的。由于GPS是利用三角原理定位，所以至少要有三颗星以上才能定位成功，若能接收到4颗以上的卫星信号，则能准确确定海拔。

部分采用Xtrac技术的高灵敏度GPS接收器很容易发生漂移，这是因为它是利用放大微弱信号加以运算来定位的，而卫星信号时刻都在改变，所以GPS不断运算以修正误差，当所收讯号前后差异极大的时候，就会出现“飘移”的情况。

关键词：Excel 数据快速修改

问：我是单位的财会人员，常常需要将Excel中的某些单元格中的数据统一修改，比如津贴统一增加200元等，现在一个个地进行修改，感觉很麻烦，还容易出错，请问是否有简便的方法来进行快速修改？

答：你可以使用选择性粘贴命令来巧妙的实现这一功能。具体操作方法如下：

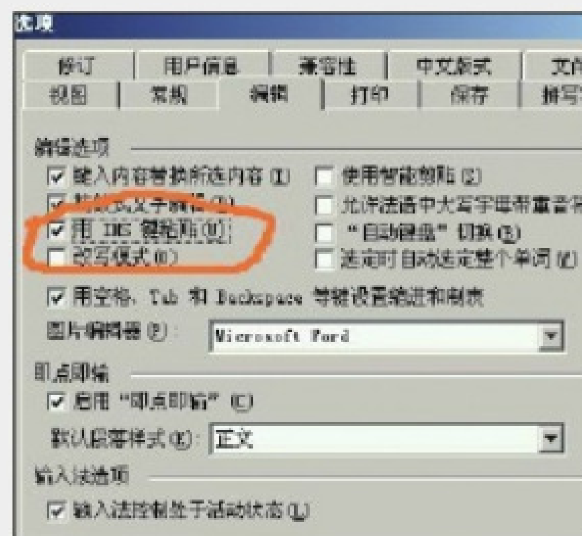
在任一个空单元格中输入“200”（假设增加200元）。选择该单元格，并点击编辑菜单中的复制。然后选中目标单元格，点击编辑菜单中的选择性粘贴，注意选中粘贴栏下的数值和运算栏下的“加”。确定后你会发现目标单元格中所有数据都自动加上200了。这一功能真的十分有用，灵活运用还可以使用其他操作，比如要将相关单元格数据由正变负，也可用上面方法，空单元格中输入“-1”，然后选择粘贴时运算选择“乘”即可。


灵活使用选择性粘贴功能可大大提高工作效率

关键词：Word 快速重复操作

问：工作中我需要在编辑Word文档时大量复制并粘贴文档，感觉使用Ctrl+V都有些麻烦，请问还有其他更简单的方法吗？还有就是在Word中如何快速实现重复格式设置的操作？

答：你可以将Insert键指定为粘贴快捷键，这意味着你只需使用一个键即可将剪贴板中的内容粘贴到文档中。具体设置方法如下：单击工具菜单中的选项，然后单击编辑选项卡。选择用INS键粘贴复选框，以启用该特性。单击确定，以后，每当按下Insert键时，剪贴板中的内容将粘贴到文档中。不过要注意在启用该特性后，Insert键在Word中的默认功能将被禁用。Insert键的默认功能是在插入输入和覆盖输入模式之间切换，实际工作中我们极少用到覆盖输入模式，不会对其他操作造成影响。


将Insert键指定为粘贴快捷键

至于快速重复格式设置的操作，可以使用“格式刷”来实现，比如你设置了一段文字的格式为“楷体、红色、三号”，以后要对其他文字设置同样的格式，使用“格式刷”即可轻松完成。“格式刷”适合于添加复杂的格式，如果你只需重复简单前一次的操作，还可以使用F4键。当你按下该键时，最后一次操作将重复一次。

关键词：MIDI 文件体积

问：我是名游戏爱好者，最近找了几个DOS下的经典老游戏来玩，像著名的《仙剑奇侠传》，感觉其音乐还不错，这里有个问题请教一下，就是这类游戏的音乐文件大多采用MIDI格式，文件很小，但为何发出的声音还算是比较优美呢？

答：MIDI文件并非像WAV或MP3那样量化的纪录乐曲每一时刻的声音变化，它只是一种描述性的“音乐语言”，只要将所要演奏的乐曲信息表述下来就可以了。譬如在某一时刻“使用什么乐器，以什么音符开始，以什么音调结束，加以什么伴奏”等，因此文件体积很小巧，由于MIDI文件只是一种对乐曲的描述，本身不包含任何可供回放的声音信息，回放MIDI文件就要通过形式多样的合成手段了，最常见的手段是FM合成与波表合成。



MIDI文件播放效果取决于波表的品质

波表合成又常被分为软波表和硬波表，目前常用软波表技术。衡量波表性能的指标主要有两个方面，一是波表库容量，由于波表合成技术是将真实乐器的音色采样录制下来再进行合成处理的，所以波表越大音色采样就越真实，效果就越好。二是复音数，所谓“复音”是指MIDI乐曲在一秒钟内发出的最大声音数目。波表支持的复音值如果太小，一些比较复杂的MIDI乐曲在合成时就会出现某些声部丢失的情况，直接影响播放效果。

关键词：显存位宽 容量 性能

问：我的电脑配置较低，在玩部分游戏时很卡，我打算升级显卡，请问什么是显存速度及工作频率？另外在对游戏性能的影响上，显存位宽与显存容量哪个相对更重要些？

答：显存速度一般以ns为单位，显存速度的倒数就是显存额定工作频率。当然，对于一些质量较好的显存来说，实际最大工作频率是留有一定余地的。另外显存实际工作频率与显存种类密切相关，比如在显存速度相同的情况下，DDR2显存实际工作频率要高于DDR显存。数据位宽度指的是在一个时钟周期之内能传送的比特数，是决定显存带宽的重要因素，与显卡性能息息相关。当显存种类和工作频率相同时，数据位宽度越大，其性能就越高，因为单位时间内能同时传输的数据越多。

在显卡工作过程中，Z缓冲器、帧缓冲器和纹理缓冲器都会大量占用显存带宽资源。如果显存容量在512MB以上，系统瓶颈通常在显存带宽上，当碰到大量像素渲染工作时，显存带宽不足会造成数据传输堵塞，导致显示芯片等待而影响到速度。对于主芯片相同的显卡，采用更高位宽的产品，性能很可能比采用容量更大，但显存位宽较低的产品性能更好。

关键词：存储卡 数据丢失

问：我在用手机拍照时TF卡突然出错，插在电脑里面可以显示出盘符，但打开后什么文件都看不到，用FinalData之类的软件也没啥效果，由于卡上部分照片很重要，不知道还有其他解决方法吗？另外如何取消诺基亚手机存储卡的密码？

答：建议你再试用一下“Digital Image Recovery”这款专门的数码照片恢复软件，它可以帮助大家恢复误删除的存储卡中的照片，甚至可以恢复已经被格式化的存储卡，让你找回你所失去的大多数照片。这款软件使用很简单，只需将相机中的存储卡取出，用读卡器连接到电脑，执行“DIR”后，选择存储卡所在的盘符，软件就能自动扫描，并恢复卡上所有能恢复的图片文件。数码存储卡尽管比较可靠，但仍然是电子器件，须远离强磁场，不要受潮淋水，防止强力撞击及跌落。特别要注意的一点是不可随意热插拔，否则很可能会造成数据丢失，甚至使存储卡损坏。



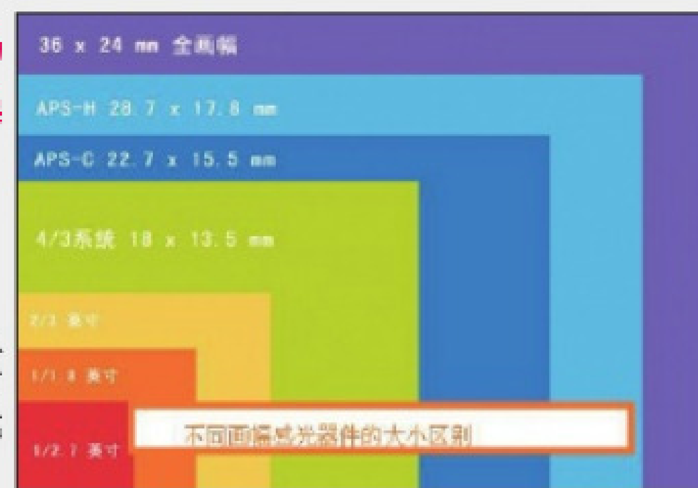
Digital Image Recovery是一款很有效的图片文件恢复工具

对于诺基亚部分采用S60操作系统的智能手机，如果将存储卡密码遗忘，可以尝试用下面的方法恢复：启动seleq，进入C盘，进入system，找到mmcstore，用seleq选择打开文件属性，将里面的“只读”“隐藏”“系统”属性全部去掉，再用seleq将其扩展名更为“.txt”，然后复制修改过的mmcstore，粘贴到e盘，打开该文件就能看到存储卡密码了。

关键词：数码单反 噪点 画幅大小

问：我拥有数码单反相机和普通数码相机各一台，我发现在相同环境下数码单反拍摄的照片其噪点要大大低于普通数码相机拍摄的，请问数码单反相机的噪点为何较少？

答：首先让我们看看数码照片噪点产生的原因是什么：在拍摄数码照片时，电流要通过每一个感光点才能使感光器正常记录信息。由于电磁干扰无所不在，而普通数码相机指甲盖大小的感光器上有几百上千万个感光点，依现在的技术没办法做到每个点之间电磁屏蔽，因此通过一个感光点的电流，必定会对附近感光点的成像造成干扰，从而出现噪点。

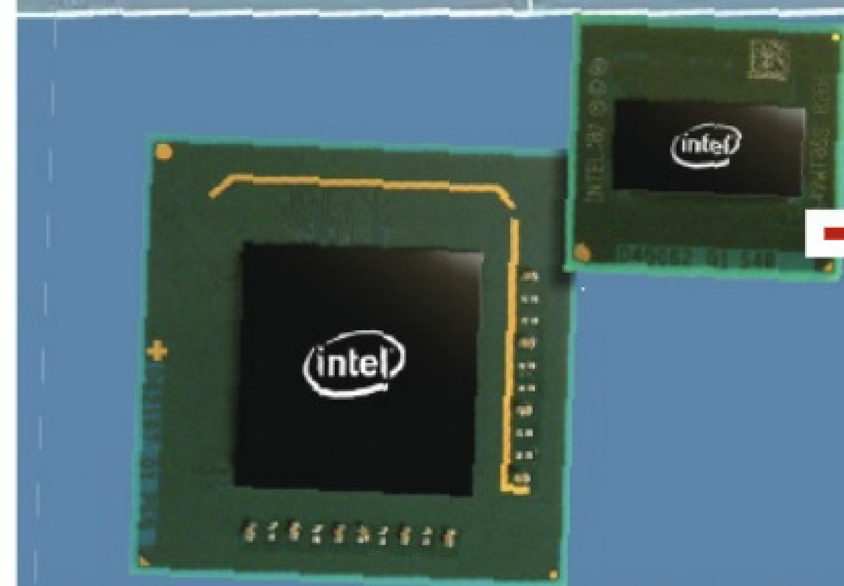


不同画幅CCD的尺寸比较

从以上噪点产生的原因中，我们可以很自然地得出一个结论，就是在成像技术大体一致的情况下，增大感光器尺寸能显著减少噪点、提高画质，因为每个感光点之间的距离越远，相互干扰就越小。一般数码单反相机的感光器（CCD）尺寸要比普通数码相机大很多，因此所拍摄照片的噪点也要少很多。

刀光剑影、围城之战

——解析超便携移动平台







■北京 Hatan

前言

从最初仅为移动办公而生，到如今走入千家万户，笔记本电脑在我们生活中扮演了更为重要的角色，这背后的功臣是不断发展的处理器技术和与之配套的芯片组。在英特尔1989年推出386SL的低功耗处理器后，笔记本电脑的处理器产品定位逐渐清晰，台式机与笔记本电脑的处理器区别越发明显，英特尔在2003年推出了“迅驰”平台，其中的Pentium M处理器采用了与台式机完全不同的架构，英特尔从此形成了分别面向桌面和移动的处理器产品线，同时也预示着笔记本电脑市场会渐渐成长起来。

笔记本电脑的精髓在于便携性，这就需要它的处理器具有更小的封装体积、更低的电压，以提供“低功耗”“低发热”等特性，这些关键词成为这类处理器追求的目标，至今仍是如此。近几年，笔记本电脑的发展速度飞快，英特尔对迅驰平台的更迭不遗余力，其竞争对手AMD、威盛等也不断推陈出新，从曾经的单核心到如今的双核心、四核心，我们在笔记本电脑上得以享受到更强的计算性能。尤其是在3D图形方面，不论是NVIDIA或ATI，都推出了可媲美台式机独立显卡的产品，笔记本电脑装备它们之后，不仅能轻松完成日常办公等任务，更拥有了极强的娱乐性。



Dothan架构Pentium M处理器是一代迅驰平台的幕后功臣



GeForce2 GO是NVIDIA推出的第一款移动显示核心

对于每个人来说，都希望自己购买的产

品能满足使用需要，不把金钱花在华而不实的地方，购买笔记本电脑时亦是如此。如今笔记本电脑市场发展愈趋成熟，因此厂商需对消费者的需求进行细分，推出更有针对性的产品。在以往，细分市场主要是通过硬件配置及外观等差异来实现的，但从近两年的市场上我们能看出，上网本、超便携式笔记本电脑等概念渐渐兴起，我们今天可以在市场上购买到低至千元，高至万元以上的笔记本电脑，这都是厂商进一步细分市场的结果。比如在2009年依然火热的上网本，它凭借能满足日常使用的硬件性能，低廉的价格，和远超于传统笔记本电脑的便携能力，在国内市场上得到了广泛认可。

硬件技术的发展是驱动产品变革的根本动力，上网本之所以成功，本质上还是依靠处理器与芯片组的低成本和低功耗来实现。与过去不同的是，英特尔、AMD等处理器厂商如今更加关注于细分市场，也更加关注便携领域，他们均先后推出了各种概念的"移动平台"及与之搭配的系列处理器和配套芯片组。其结果是市场产品异常丰富，但在同时也给消费者带来许多困惑。"我们购买的产品是否物有所值，它是否能满足日后的使用需要？""我们该怎样选择适合自己的移动平台？"笔者将在这篇文章中与大家一同探讨。

一、英特尔的Atom与它的意外收获

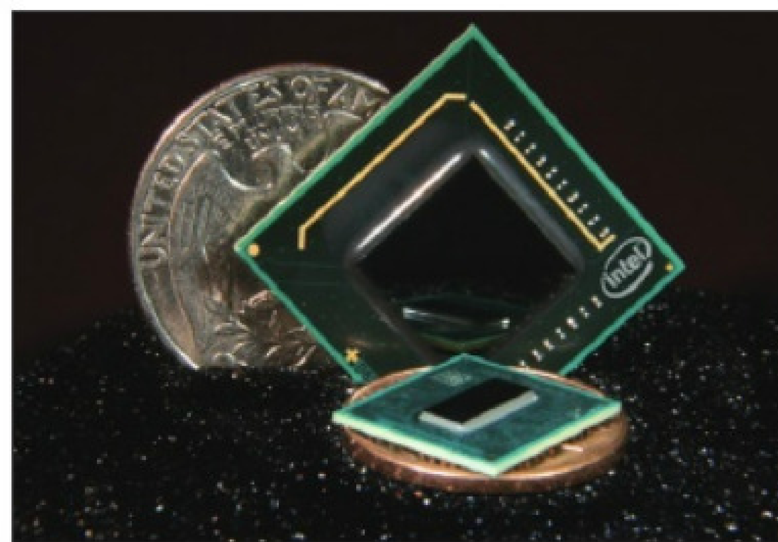
1."x86计划"——英特尔的野心

如果你购买过上网本则一定清楚，它们中的绝大多数产品采用的都是英特尔Atom处理器，后者俨然已统治了上网本市场，不过英特尔发布Atom处理器却别有一番深意。虽然英特尔在PC领域占有绝对优势，但在像智能手机、汽车电子、消费娱乐、电子影像等领域上，ARM才是不折不扣的王者，这家英国公司占据着低功耗、低成本和高性能的嵌入式系统，我们的手机上几乎都有一颗ARM架构处理器。更令竞争对手胆怯的是，ARM公司既不生产也不销售芯片，它只出售芯片技术授权，只要与之签订硬件技术使用许可协议就可自行生产ARM架构的处理器，在已经拥有授权的半导体公司中，包括我们熟悉的三星、高通、德州仪器及联发科等，ARM架构处理器产品之丰富、应用之广泛更是前所未有。

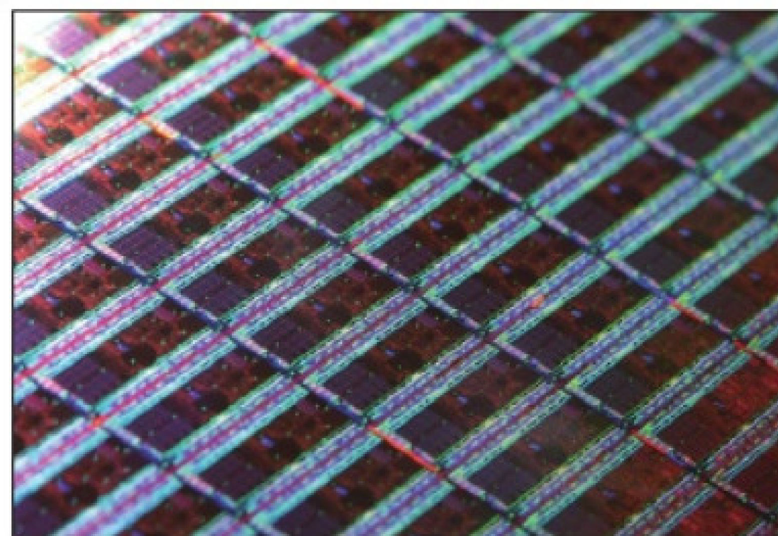
英特尔之前也开发过ARM架构处理器，命名为XScale，本打算用来生产移动电话处理器，不过却在2006年以6亿美元将其抛售给了Marvell。可以看出，英特尔是一家野心勃勃的公司，而且有决心依靠自己的研发能力，在未来拿出一种能与ARM抗衡的产品，甩掉XScale足以证明英特尔已打算将x86的触角伸向ARM的领地——他们希望所有的处理器均使用x86架构。

其实早在2004年，英特尔就组建了一支设计团队，立足于研发一种价格低廉、功耗与发热量都大大低于传统处理器的产品，也就是我们今天所知的Atom。不出所料，英特尔在2008年发布了第一代Atom处理器，它与酷睿2的指令集完全兼容，采用45nm制作工艺，芯片面积只有24.2mm²，一片300mm²晶圆最多可切割出2500个Atom芯片。相比之下，如果切割的是传统桌面处理器只能得到几百个，所以Atom的成本很低。虽然只有约4700万晶体管，与Nehalem架构的酷睿i7处理器的7.31亿相比不值一提，但也正因如此，所有产品的功耗均控制在0.6W～4W之间。

Atom为顺序架构设计，并没有使用更现代的乱序执行架构，原因是尽管乱序架构能拆分指令，不必按规定的顺序分发给计算单元，提升了计算效率，但却需要额外的分支预测单元负责指令的分发与重组，精简掉这部分功能可有效降低晶体管数量，从而降低发热量与功耗。为了弥补效率上的不足，Atom通过较高的主频来提升性能，并加入了超线程技术，也没有吝啬二级缓存，达到了512kB，所以尽管Atom的核心十分小巧，但性能表现并不是很差。



Atom处理器、Poulsbo芯片组同1美分硬币和25美分硬币大小相近



用于切割Atom（Silverthorne）的晶圆局部

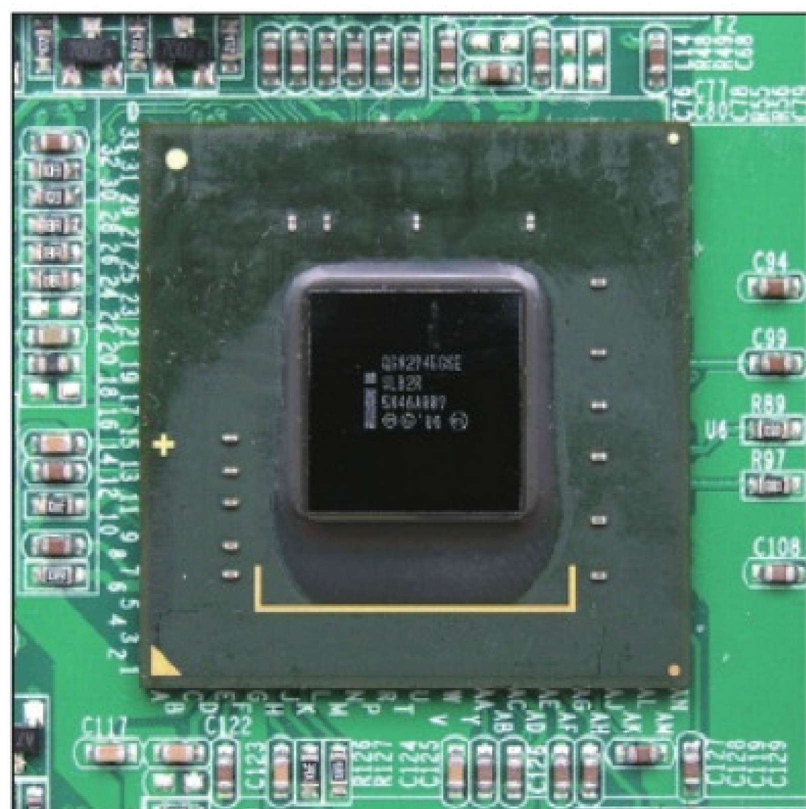
2.上网本的崛起——Atom N270风光无限

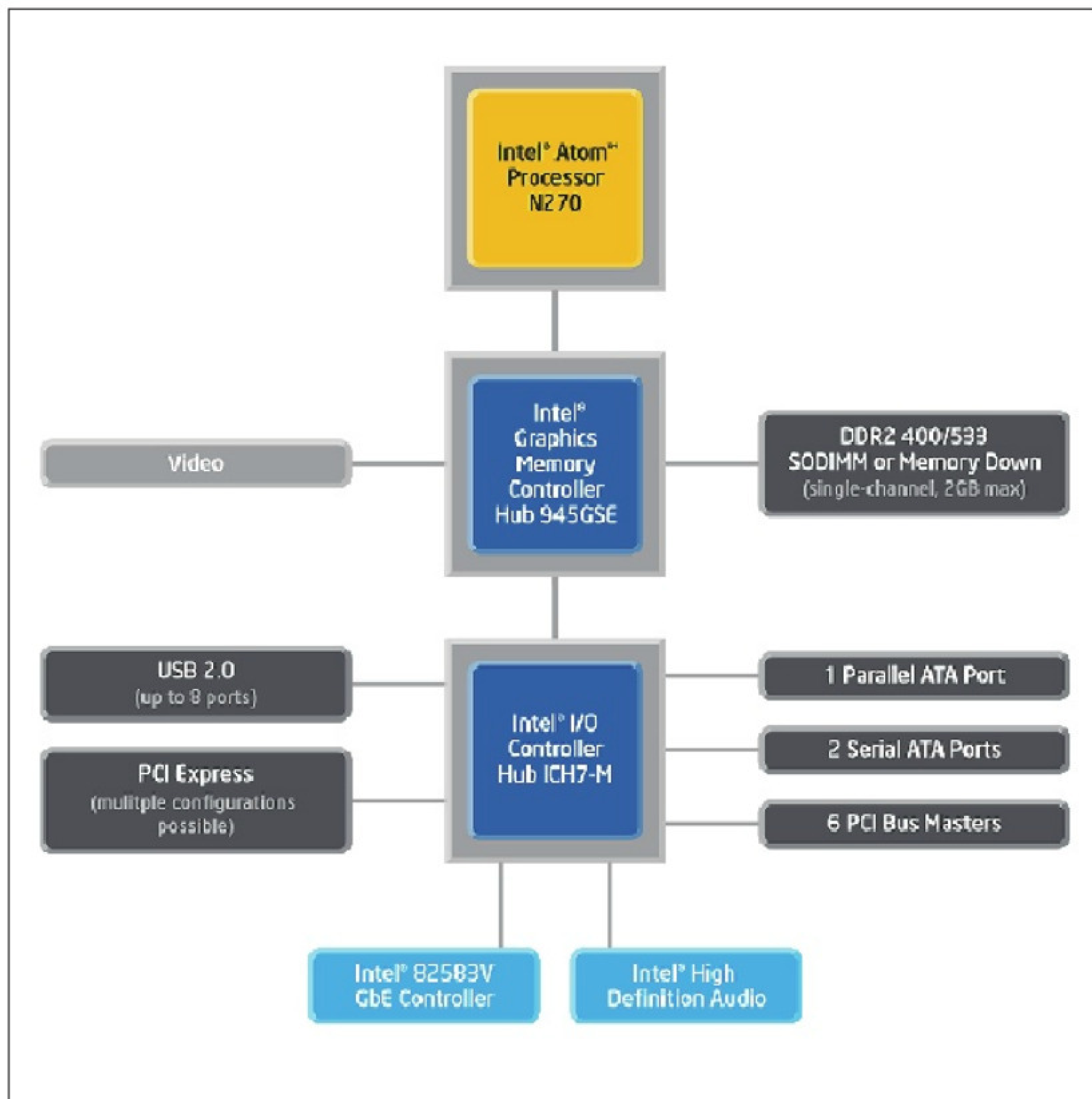
第一代Atom处理器包括两个系列，分别是面向MID一类终端设备的Z系列，以及面向上网本与低功耗台式机的N系列。研发代号为Silverthorne的Z系列处理器搭配功耗约为2.3W的Poulsbo芯片组，称为Menlow平台。Poulsbo芯片组将南北桥合二为一，所以Menlow平台为双芯片设计。为了节能，SATA接口被取消，采用PATA代替，USB接口的数量削减为8个，只支持单通道DDR2 400/533内存，内置声卡也只支持2声道。

Poulsbo中的图形核心为GMA 500，和之前的GMA芯片不同的是，它的3D部分基于PowerVR架构，工作频率仅为100MHz或200MHz，游戏性能很低。但优点是具备H.264、MPEG2、MPEG4、VC-1与WMV9等编码的硬解码能力，功能上与GMA X4500HD接近，需要注意的是，Poulsbo芯片组虽然支持高清硬解，但对高码流率的1080P影片无能为力，且只以1366×768分辨率输出，还需要安装Vista或Win7操作系统才能实现硬解功能。从技术层面上说，Menlow平台在性能、



起初Atom N270处理器是上网本的"标配"


945GSE芯片组



初代上网本平台构架图

功耗和功能上都没有令人失望，英特尔为它花了不少心思，是可以拿出来炫耀一番的产品。但N系列Atom处理器却面临着“好马无好鞍”的尴尬境地，与之搭配的芯片组十分古老，北桥仍然是i945的衍生版本，南桥为ICH7/7M。

最初与Atom N230处理器捆绑销售的是945GC芯片组，它的功耗高达22.2W，与Atom的低功耗十分不相称。上网本的情况则好些，使用945GSE芯片组，功耗为5.5W（北桥4W、南桥1.5W），搭配Atom N270处理器。为了降低功耗，英特尔还把整合图形芯片GMA 950的频率从400MHz降至133MHz。与Menlow平台相比，英特尔显然对上网本与节能台式机的Atom没有报以很高的期望，第一代Atom处理器的重心放在了MID上。但无心插柳柳成荫，Atom在上网本方面取得的成就要远远高于推广艰难的MID，自从华硕推出EeePC以来，各厂商的上网本获得了消费者的足够认可，连英特尔自己也对上网本的火热有些措手不及，用于上网本的Atom处理器一度出现断货情况，这真的可以说是Atom为英特尔带来的意外收获了。

上网本为何不使用Menlow平台?

英特尔为了区分上网本和MID的不同市场定位，最初发布Atom处理器时，Atom Z530搭配SCH芯片组售价达到95美元，是Atom N270+945GSE价格的两倍，对于上网本厂商控制产品成本极其不利，而且英特尔担心上网本会冲击MID，不愿将Menlow平台卖给上网本厂商。后来由于英特尔无法改变MID的低迷态势，开始出售Menlow平台库存以提升公司业绩，并准备在Menlow的接替者到来时，重新划分上网本与MID间的界限。但众多厂商对于英特尔此举的反应并不十分积极，尽管Menlow平台功耗更低、技术更新，可它的价格毕竟更高，而且也不支持SATA硬盘，终究还是Atom N270+945GSE的组合更为恰当。

山寨上网本的覆灭

2008年，上网本在国内红火起来后，曾经制作山寨手机、MP4、GPS的厂商纷纷转战上网本，而且热情十分高涨。由于有山寨手机成功的先例，他们希望通过复制之前的模式，续写山寨机的神话。2008年10月，这股热情被推向高潮，威盛电子带头成立了GMB联盟（开放式超移动产业策略联盟），俨然是龙头老大的模样。可惜的是，山寨厂商们的努力终究化作了一场大梦，如今仍然坚持生产上网本的山寨厂商寥寥无几，而且都是基于英特尔的平台。



威盛对于山寨本有非常好的设想，但图中忽略了产品质量

山寨上网本为

何覆灭？首先，山寨企业主们过高地估计了山寨本应有的市场销量。他们乐观地认为，山寨本会像山寨手机一样，在二、三线城市以及广大的农村市场战果辉煌，可事实却与想象存在距离。其次是价格上，越来越多的品牌电脑厂商杀入上网本市场，它们之间的竞争杀价使上网本的利润降低。并且伴随着Atom处理器的缺货，零部件价格的上涨，导致山寨上网本的产品成本过高，困境自然显现。

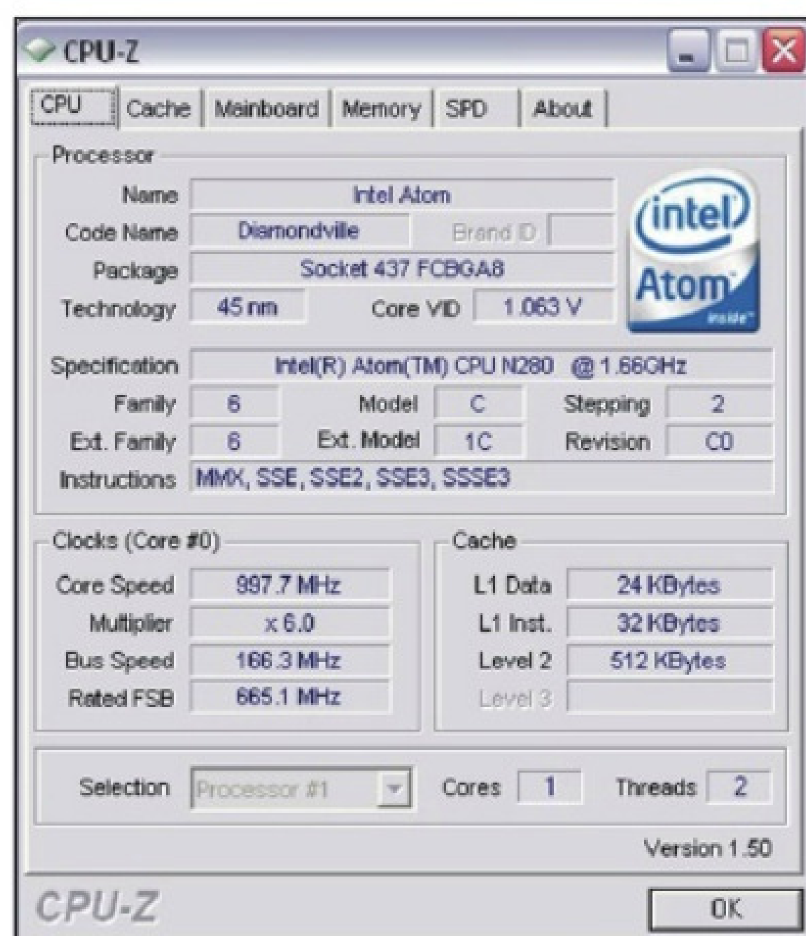
最重要的是质量问题，人们向来更青睐口碑更好的品牌机，山寨本的质量也确实让人不敢恭维，许多产品使用3个月就开始出现问题。本来山寨本的利润就已所剩无几，一旦用户大量返修，经销商就要找厂商的“麻烦”，导致厂商必须支出人力物力来解决。厂商急功近利质量得不到保证，最终的结果是将自己逼入死路。另外，山寨本千篇一律，产品的差异性远不如山寨手机，一般只是在屏幕尺寸上做文章，自然难以吸引消费者。尤其在移动运营商介入之后，其与品牌电脑厂商的合作更是让寨主们苦不堪言，在各方夹击下，山寨上网本自然而然地走向没落。


山寨本最多模仿的外观就是“苹果”

3.匆匆过客——Atom N280处理器与GN40芯片组

Atom N270处理器与945GES芯片组统治了上网本市场很长一段时间，但也受到了越来越多的恶评，尤其在3D游戏与高清视频回放上，GMA 950的表现令对上网本有更多娱乐需求的用户十分恼火。于是，英特尔在2009年1月发布了Atom N280处理器，并推出一种名为GN40的芯片组。Atom N280只是在Atom N270的基础上做了小幅提升，前端总线从533MHz升至667MHz，主频由1.6GHz升为1.66GHz，缓存与架构保持不变，功耗保持2.5W。所以在使用相同芯片组的情况下，两者的性能差距很小，约在5%左右。





Atom N280 CPU-Z

GN40相对945GES的提升非常明显，从以往只支持DDR2 667内存变为可支持DDR2 800内存，对于Atom性能的发挥更有益处。它还集成GMA4000显示核心，工作频率200MHz，搭配更好的南桥芯片ICH9-M。GMA4000有能力对H.264、MPEG2和VC-1提供硬解支持，最高支持到720P。虽然性能有所提升，但GN40的功耗要比945GES高8W，且价格更贵。与Poulsbo一样的是，它依然需要安装Vista或Win7系统才能支持高清硬解，所以GN40并没得到上网本厂商的青睐。

其实在英特尔的规划中，Atom N280与GN40不过是过渡产品，用于在短时间内对抗AMD在2009年1月发布的Yukon平台及其他竞争对手。包括Atom N280在内的一代Atom处理器（N230/N270及用于桌面的双核N330）会在2010年4月停产，最后一批处理器会在2010年第三季度停止销售。新旧更替，英特尔为上网本安排的是Pine Trail平台，所以在今天主流上网本的配置中，有近一半是Atom N450处理器与NM10芯片组。

硬解1080P——Broadcom高清硬解压卡

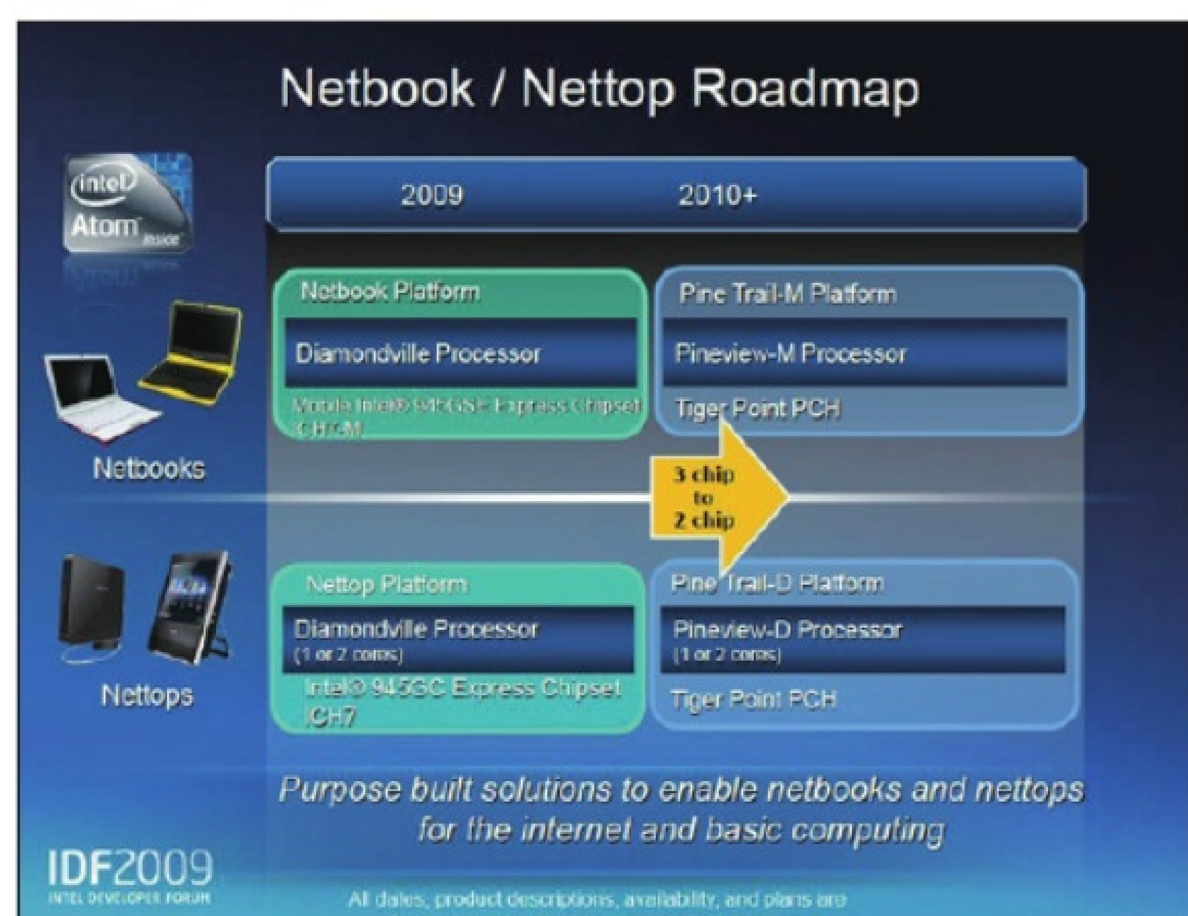
目前的Atom处理器与芯片组解码1080P视频力不从心已是人所共知，难道我们购买的上网本以后要“认命”了么？其实只要你的上网本中提供了miniPCI-E插槽，就可以安装一块Broadcom生产的高清硬解压卡来解决。目前市面上能见到的型号一般是BCM970012，售价在一、二百元，它可支持H.264、VC-1、MPEG2等编码的1080P视频，在WinXP、Win7、Vista或Linux下都可良好工作，其最大功耗不超过1W，不会过多影响续航，而且会减轻处理器的负担。不过它对播放器有些挑剔，目前只支持GOMplayer、Kmplayer、PotPlayer和Media Player Classic等。


常见的型号是BCM970012

4.集成度更高，功耗更低——Pine Trail平台



0000



Pine Trail平台由三芯片进化为双芯片，意义重大

英特尔在2009年12月发布了Pine Trail平台，Pine Trail包括代号Pineview的处理器和代号Intel NM10 Express的芯片组，分为面向桌面平台的Pine Trail-D，及面向上网本的Pine Trail-M。Pine Trail-D平台使用单核心Atom D410或双核Atom D510，Pine Trail-M平台使用单核心Atom N450或Atom N470。

与初代Atom最大的区别是，新一代处理器中集成了内存控制器和显示核心，相当于整合了传统北桥功能，整个平台由原来的3芯片简化成2芯片。同3芯片相比，2芯片方案体积更小，更节省空间。PCB也由6层降至4层，成本得到下降。在具体参数上，如今上网本使用的Atom N450，在封装大小、架构、缓存上都与Atom N270一致，只是主频升级为1.66GHz，前端总线为667MHz，与Atom N280一致。所以在性能上，Atom N450略微好于Atom N270，与N280在同一水平。

Atom N450处理器中集成的显示核心命名为GMA3150，是G31中GMA3100的45nm工艺升级版，频率200MHz。性能较945GES有一定提升，但与GN40集成的GMA4000级别显示核心仍有差距。GMA3150不支持H.264、VC-1编码视频的硬解码，仅能硬解MPEG2，加上处理器性能不强，即使软解也只能支持到720P分辨率，在通过数字接口DVI/HDMI输出时，最高只支持1366×768，与Poulsbo相同。

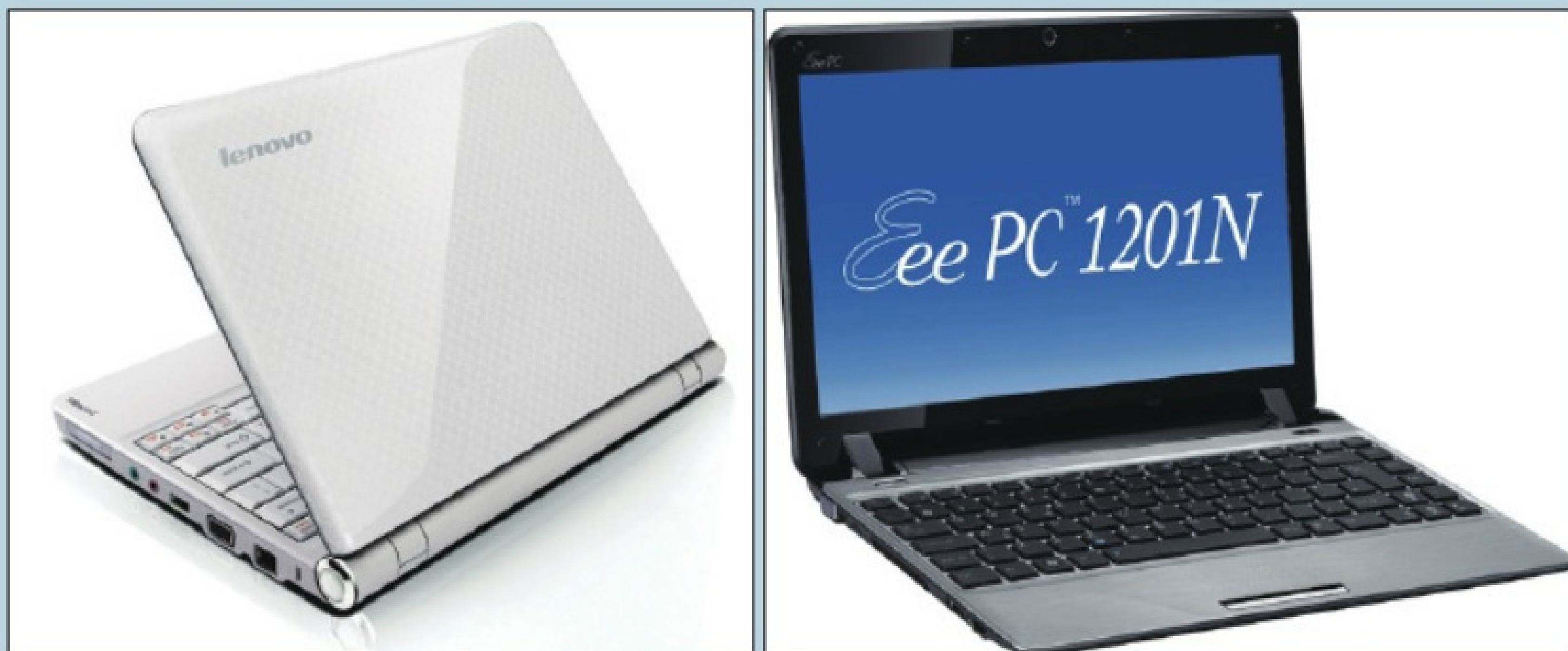
虽然性能上没有很大进步，但平台功耗得到了更好的控制。Atom N450的最高功耗由Atom N270的8W降至7W，平均功耗仅2W，又比N270下降了0.5W，NM10芯片组的最高功耗也只有2.1W。这样一来，Atom N450+NM10的热设计功耗约在9.1W，与Atom N270+945GES的13.5W相比下降了4.4W，新一代Atom处理器可采用无风扇设计，上网本得以更轻薄，续航时间更长。

3D性能助推器——NVIDIA的ION平台



上网本的火爆不能掩盖Atom的缺点，尤其是它孱弱的3D性能，NVIDIA看到了其中的机会，耗资640万美元，开发出可与Atom处理器搭配的ION平台（中文命名为“翼扬”），于2008年12月正式发布。ION平台使用一颗MCP芯片就实现了众多功能，包括支持DDR2/DDR3内存，1个PCI-E 2.0×16，4个PCI-E ×1及5个PCI接口，多达12个USB 2.0和6个SATA 2.0接口。此外，它还配有千兆网卡，双DVI和HDMI接口等。当然，ION最引人注目的是其整合的显示核心GeForce 9400M，其拥有16个流处理器，支持DirectX 10并可硬解全高清视频，在娱乐方面的优势不言而喻。

继ION之后，NVIDIA带来的是ION2，由于没有正式发布，现有信息较少。不过可以确信的是，因为NIVIDA没有得到英特尔DMI总线授权，而DMI总线不仅用在英特尔Nehalem架构处理器与其芯片组间，也被用在Pine Trail平台Atom处理器和芯片组间的访问上。所以，ION2平台会通过PCI-E 2.0×1连接NM10芯片组以解决此问题。由于以往北桥芯片的功能被Atom处理器包办，所以ION2的主要任务是在于图形处理方面，据悉它会有两种版本，配备更多流处理器的版本会令上网本游戏性能大幅提升。



目前采用ION平台的上网本有联想IdeaPad S12和华硕EeePC 1201N

典型的Atom上网本性能

对于使用Atom N270处理器与945GES芯片组的上网本来说，无论何种品牌，它们的性能都不会有很大差距，在PCMark05的测试中，处理器可得到约1500分，图形性能约250分。而Atom N280与GN40的组合除了图形性能得到1000分外，处理器得分无较大提升，最新的Atom N450与MN10的情况也是如此。所以如果仅从性能上考虑，这三类Atom上网本在同一水平。

二、竞争对手的声音

1. “我们不关心上网本”——AMD

上网本红火了，但与AMD一点关系都没有。由于没有同类产品，他们错失了与英特尔正面交锋的机会，AMD曾公开表示，他们不会涉及10英寸及以下屏幕尺寸的上网本。2009年1月，AMD正式发布了为超薄型笔记本电脑设计的移动平台Yukon，定位于上网本和传统笔记本电脑之间，性价比更高的超薄笔记本电脑时代来临了。

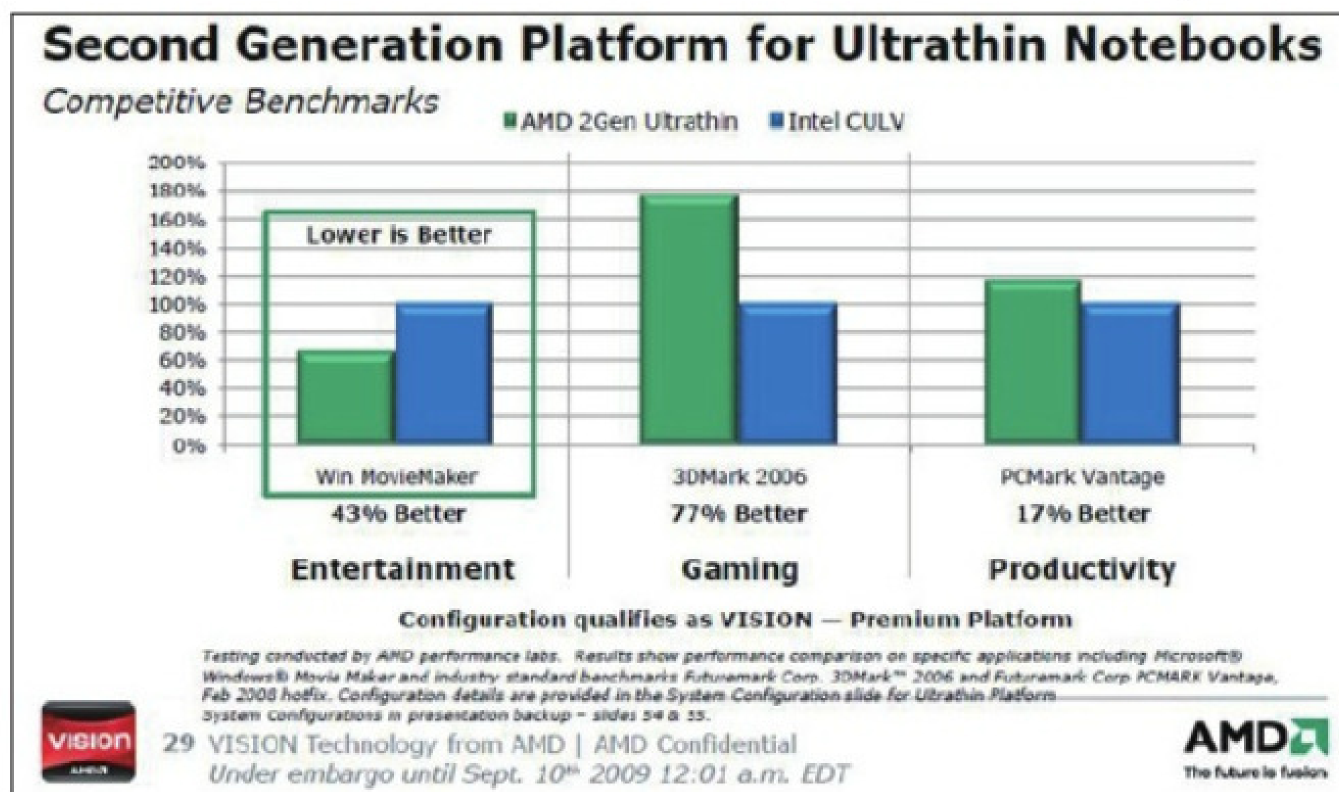
Yukon平台的处理器均为65nm制作工艺，包括Sempron 210U/200U和Athlon Neo MV-40三款，它们均为单核心设计，其中Sempron 200U的热设计功耗为8W，但主频只有1GHz，其他两款为15W。Athlon Neo MV-40的主频为1.6GHz，略高于Sempron 210U的1.5GHz，二级缓存512kB，是Sempron 210U/200U的一倍。

与处理器搭配的芯片组是M690E+SB600，集成图形核心RADEON X1250，它的3D性能要远好于945GSE中古老的GMA950，不过游戏性能依然不理想，而且它不支持高清视频硬解，只能依靠处理器应付720P分辨率。如果对3D性能和高清视频有更高要求，Yukon平台也可选择独立显卡Mobility RADEON HD 3410，它能提供H.264、VC-1高清硬解码，播放1080P影片没有问题，加上它拥有40个流处理单元，游戏性能好于GMA X4500HD，接近NVIDIA GeForce 9300M GS。

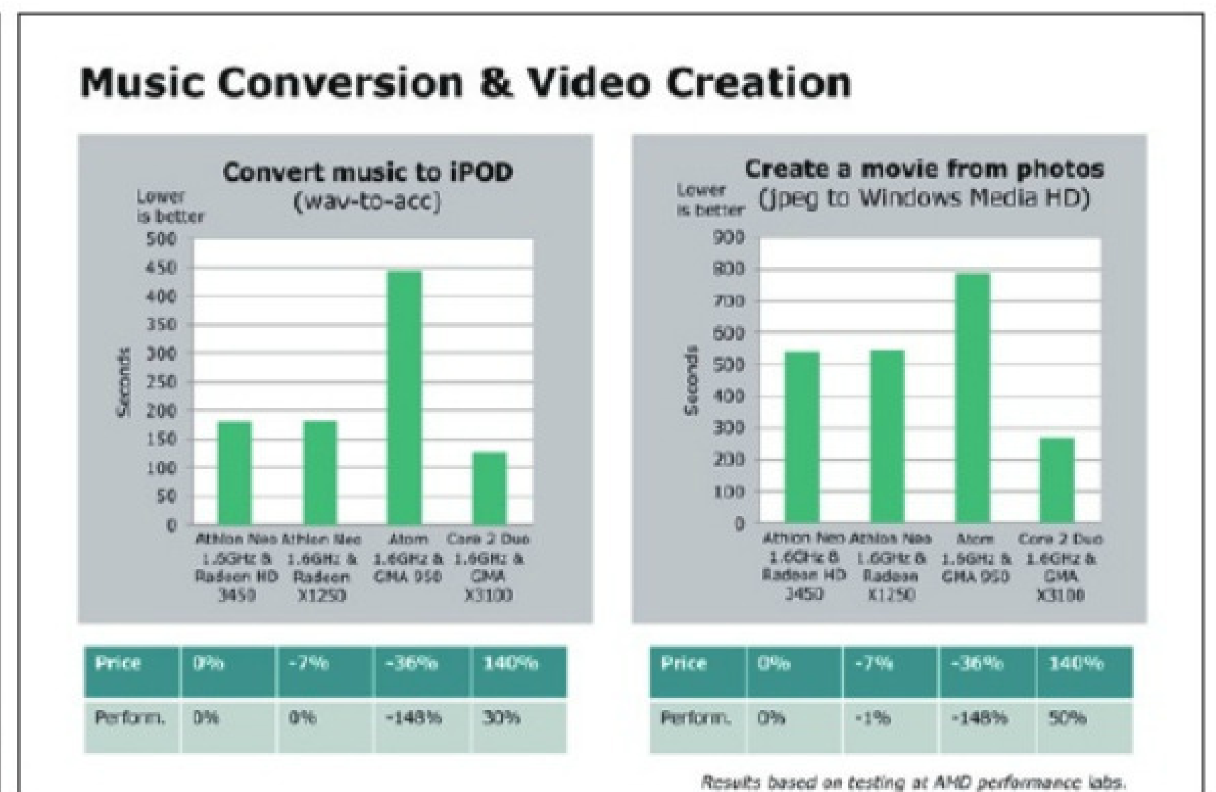
2009年末，Yukon平台继续改进，演化成为Congo平台。新平台采用双核心处理器，65nm制作工艺，在保持功耗较低的前提下性能得到了提升。配套芯片组为RS780M+SB710，集成RADEON HD 3200显示核心，也可以选择Mobility RADEON HD 3410和Mobility RADEON HD 4000系列独立显卡，使用双显卡的机型可通过PowerXpress技术，实现显卡智能切换。在2010年下半年，Congo平台会再度进化成Nile平台，芯片组采用RS880M+SB820，可搭配的独立显卡也会有所升级。



Yukon与Congo在2010年会被Nile平台替代



AMD宣称Congo平台的3D性能比英特尔CULV平台高77%，编码速度快43%



虽然没有承认上网本是其竞争对象，可AMD给出的测试结果却与Atom做对比

现有AMD Yukon/Congo处理器参数

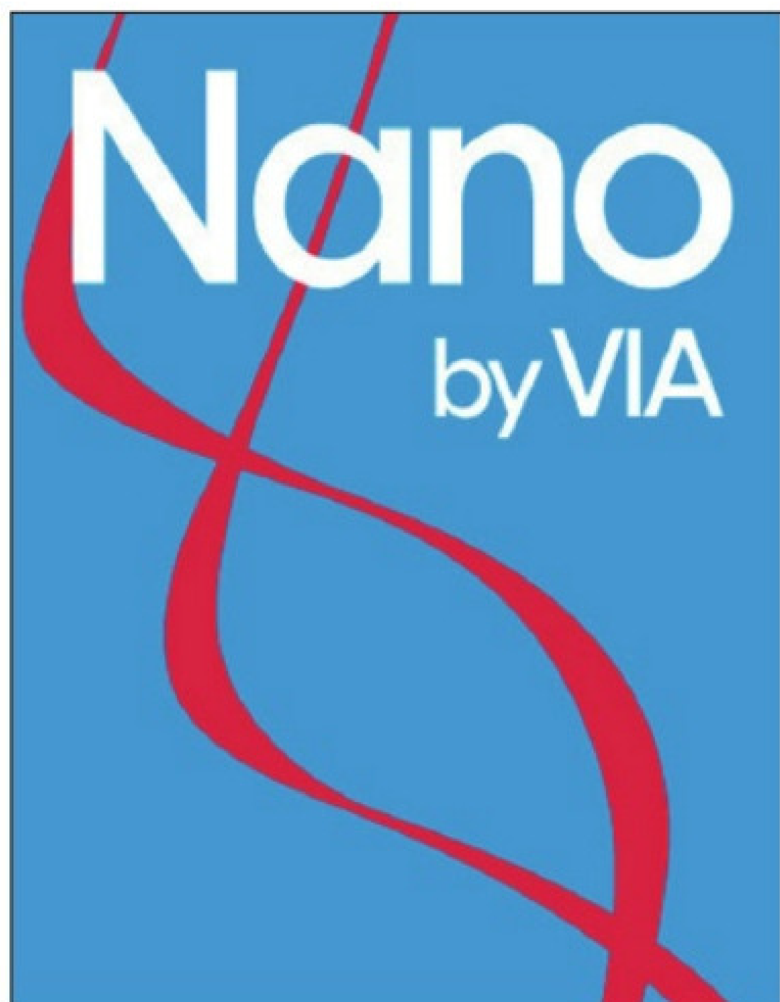
处理器型号	Sempron 200U	Sempron 210U	Athlon Neo MV-40	Athlon Neo×2 L310	Athlon Neo×2 L335
制作工艺	65nm	65nm	65nm	65nm	65nm
核心代号	Lima	Lima	Huron	Conesus	Conesus
主频	1.0GHz	1.5GHz	1.6GHz	1.2GHz	1.6GHz
二级缓存	256kB	256kB	512kB	512kB	1MB
热设计功耗	8W	15W	15W	13W	18W
双核心	×	×	×	√	√

2. “我很关心上网本”——威盛电子（VIA）

威盛曾经把希望寄托于山寨上网本，但结局是悲惨的，山寨本有限的出货量对其业绩的改观微乎其微，威盛2009年上半年的财务报告十分难看，比2008年同期下降了46.2%。虽然业绩不好，却不代表威盛没有好的产品，作为比英特尔和AMD都更早接触嵌入式市场的威盛，他们对低功耗处理器有着一定的造诣。早在2005年底，威盛就推出了C7-M处理器，主频为2.0GHz的版本功耗为20W，而1.0GHz版本功耗仅为3W，在性能、功耗与价格间的平衡上，C7-M可谓是当时的佼佼者。随着上网本的兴起，Atom处理器无论在功耗或性能上都甩开了C7-M，一举奠定了英特尔在上网本市场上的老大地位。不过威盛也采取了积极的反击，在2008年5月末推出了Nano（凌珑）系列处理器。

采用65nm制造工艺的Nano处理器拥有9400万个晶体管，1MB的二级缓存。Nano包括最初推出时的2000系列和2009年11月推出的3000系列，它们均为“Isaiah”架构，采用64位超标量乱序执行架构，领先于Atom系列。它具备C6节能模式，可以关闭9300万晶体管（占98.9%），最低闲置功耗只有100mW。Nano处理器还集成了增强型VIA PadLock安全引擎，可提供双量子随机数生成器、AES加密引擎、NX-bit防毒、SHA-1和SHA-256算法。根据威盛提供的资料，Nano 3000系列在2000系列的基础上提升了20%性能，并降低了20%功耗，而且还支持SSE4指令集，VT虚拟化。

Nano处理器最初配合的芯片组是自家的VX800，为南北桥整合单芯片方案，最高功耗5W。它整合了Chrome9 HD3显示核心，支持DirectX 9，并可对MPEG2、MPEG4、WMV9、VC-1、DivX视频硬解码，目前基于威盛平台的上网本也大都采用Nano处理器与VX800的硬件配置。但是由于其芯片组硬解能力有限，只能应对720P，并不是很抢眼。2009年3月，威盛发布了新的VX855芯片组，热设计功耗仅2.3W，集成Chrome9 HCM显示核心，可支持的显存容量从256MB提升为512MB。更重要的是，VX855加入了解码H.264视频的功能，提供完整的1080P高清视频硬解码，而且拥有DVXA1和DVXA2两种硬件加速支持，在WinXP下也可正常工作，这些特性是其他厂商的芯片不具备的。可令人失望的是，使用VX855芯片组的上网本依然难觅踪影，让人不免怀疑威盛是否真的有能力低价量产它们。



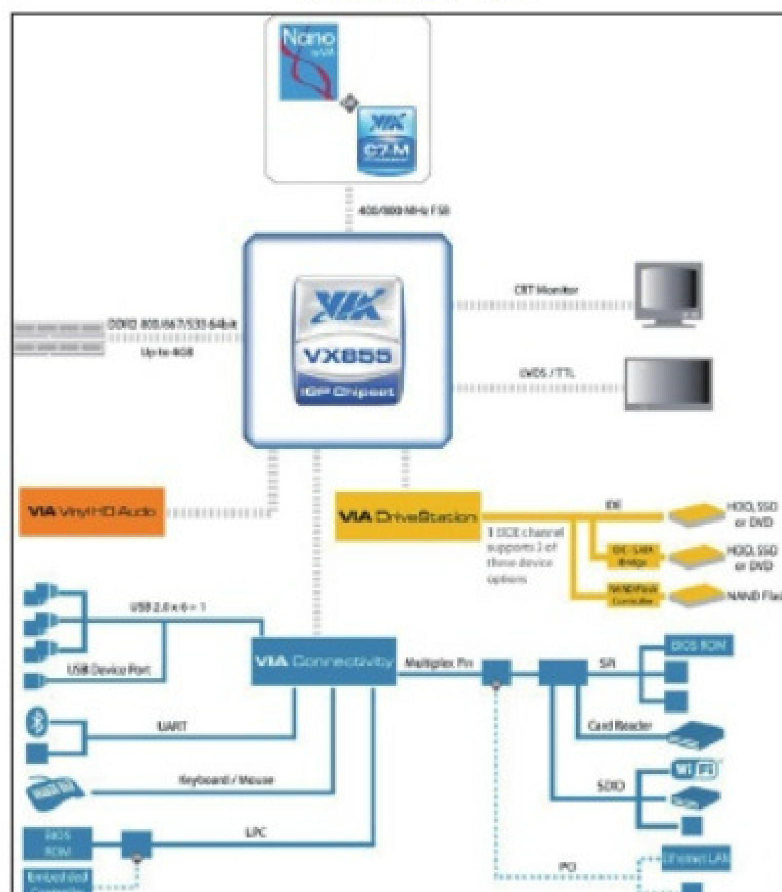
Nano处理器Logo



VX855芯片组



VX800芯片组



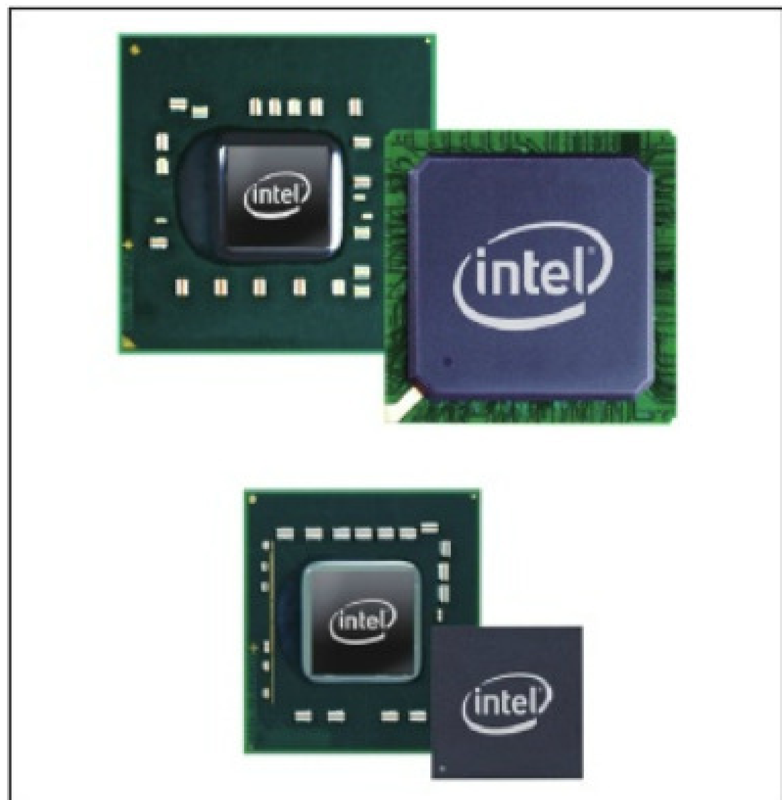
基于VX855芯片组的高清上网本平台解决方案

三、乾坤之术，英特尔ULV/CULV平台

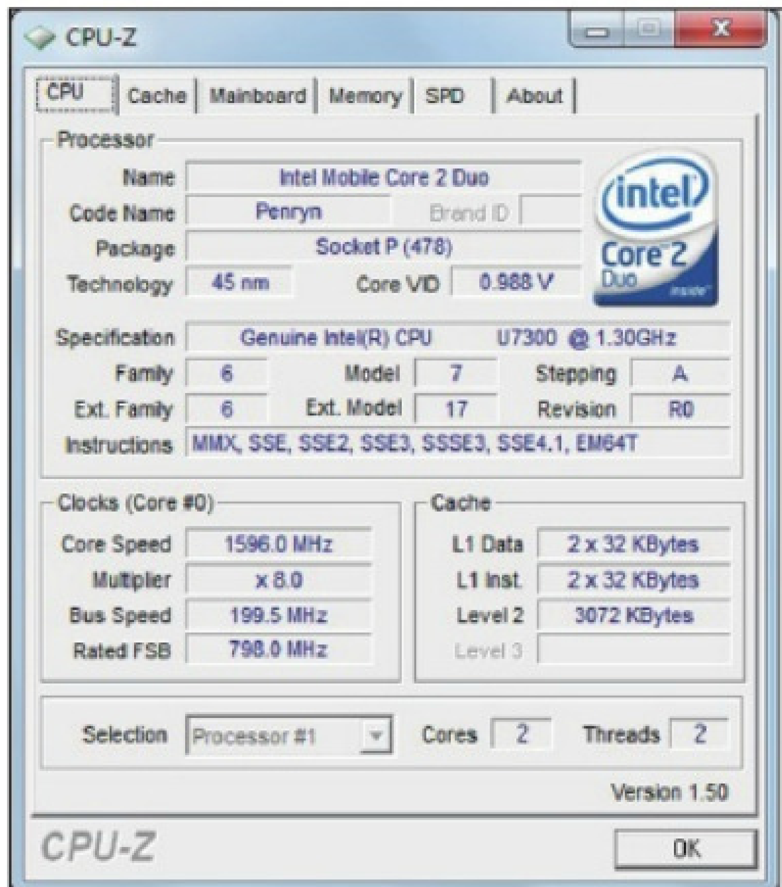
英特尔对移动平台有十分清晰的划分，7～10英寸是Atom的生存空间，11～13英寸属于ULV/CULV，14英寸及以上是酷睿2和移动版的酷睿i3/i5/i7。上网本所用的Atom与其芯片组的售价很低，是英特尔处理器产品线中最便宜的产品之一，可是它也侵占了英特尔自家其他产品的市场空间。对于英特尔来说，如果只在上网本市场取得巨大销量，就会导致公司整体处理器的平均售价（ASP）下滑。对此，英特尔于2009年6月提出了定位于上网本和普及型笔记本电脑之间的产品概念——超薄笔记本电脑，重新强调ULV/CULV平台的重要性。

ULV平台在2008年时就有一些产品，可是价格过高，尤其是它的单核心处理器与Atom在性能比拼中并不占多少优势。到了2009年，英特尔开始重视ULV平台，在4月推出了单核心的SU2700、SU3500，9月又推出了双核心的SU4100、SU7300等，而且价格定位更适合普通消费者，所以CULV中的C即为Consumer（消费级）的缩写。ULV/CULV平台的处理器拥有与酷睿2处理器相同的特性，性能要比Atom高出许多。以SU7300为例，在实际使用中已接近主流笔记本电脑中奔腾双核T4200的水平，要知道这是在最高热设计功耗控制在10W的情况下达到的。ULV/CULV平台使用的是GS45芯片组，它可看做是GM45的低功耗版，同样集成了GMA X4500M HD显示芯片，支持Intel Clear Video，可以流畅播放各种编码

的1080P视频，如果使用独立显卡，还能在低画质下体验不少主流游戏。



GS45芯片组（下）要比GM45（上）小巧许多



SU7300是一款性能出色的超低电压处理器

在续航能力上，通过6芯电池，ULV/CULV平台的产品可提供7～10小时的续航时间，即使是4芯电池也能接近5小时。

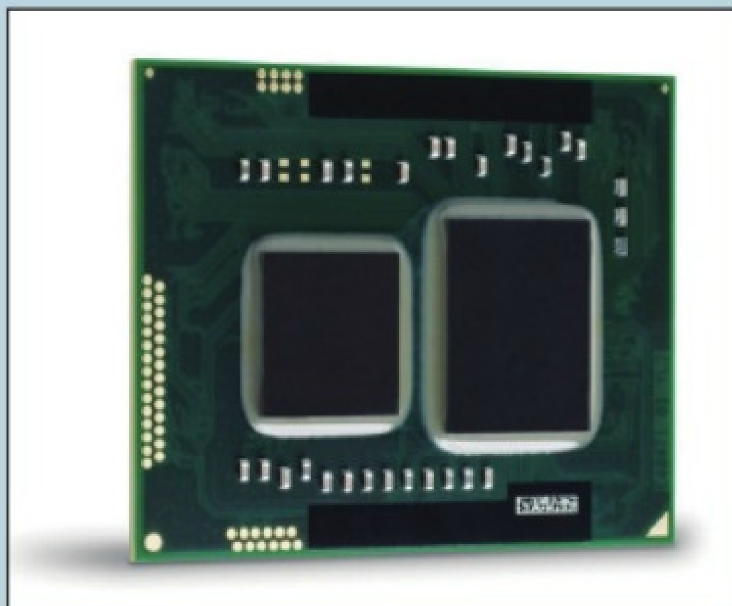
在Atom上网本“泛滥成灾”的背景下，英特尔ULV/CULV平台不仅有希望将消费者引导回传统笔记本电脑领域，还可起到对AMD及威盛相应产品打压的作用，所以它必然是英特尔在未来重点关注的领域。作为普通消费者的我们，也一定会从厂商间的竞争中得到实惠。



某款采用ULV平台的超薄笔记本电脑厚度

潜力巨大的32nm超低电压处理器

英特尔代号为Arrandale的移动版酷睿i3/i5/i7处理器已经面世一段时间，在第一批面世的11款中，有i7 640UM、i7 620UM和i5 520UM这3款超低电压型号，它们的热设计功耗均为18W，如果搭配热设计功耗仅为3.5W的HM55或HM57芯片组，将能打造出理想的性能与待机时间并重的产品。



去掉外壳封装后的Arrandale处理器



Arrandale处理器的先进制造工艺是其最大优势

四、上网本难当大任，笔记本电脑需要高性能

在追求性能不断提升的今天，上网本无疑是一种“逆时代而行”的产物，它用性能的妥协来换取便携性与续航时间，对主流应用的支持也只能说是“凑合”而不是“够用”。例如在用Photoshop处理图片时，Atom处理器糟糕的性能就会暴露出来，需要更长的处理时间，远远不如主流笔记本电脑流畅，这也是很多已经拥有上网本的朋友所共知的。正像它的名字一样，上网本最适合用来上网冲浪、处理简单的文档，不过由于屏幕尺寸过小，长时间使用难免头晕眼花。所以，上网本不能满足主流日常计算和娱乐需求，作为入门的第一台电脑也不恰当。

上网本有它的价格优势，在3000元以下有很多选择，一些品牌更有2000元以下的产品，因此在未来很长一段时间内，上网本仍能吸引很多消费者，继续成为市场热点。上网本中也有性能不错的产品，采用双核心Atom处理器和ION平台，可是其成本也随之升高，在4000元左右。笔者认为，当上网本的价格达到此水平时，性价比已经很低，消费者完全可以多花不到1000元购买到屏幕尺寸更大，续航时间相同，处理器性能更好，采用DDR3内存，并拥有高性能独立显卡的超薄笔记本电脑，获得更好的使用感受。

在英特尔扶植MID，强调超薄笔记本电脑概念下，上网本的市场必会在两者的前后挤压下逐渐缩小。MID在经过初代平台的历练后，即将迎来Moorestown平台，其支持语音通话功能，无需像初代平台那样外接芯片。技术的更新使MID的成本得到降低，提升了产品价格的竞争力。特别是在英特尔与诺基亚联手打造出MeeGo操作系统后，MID会更加引人注目。另一方面，超薄笔记本电脑会逐渐夺回被上网本侵占的市场，产品也会更为丰富，消费者将逐渐回归理性，在衡量过性能与便携性后选择最适合自己的产品。



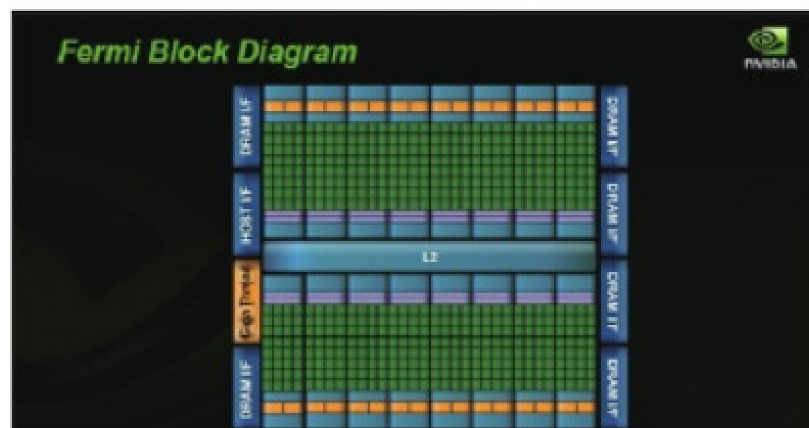
根据英特尔给出的数据，未来移动市场仍会继续增长，竞争必会十分激烈

月度攒机指南

2010，星际2和DX11的春天，将是谁的冬天？

■北京 墨汁做寿

春节长假过后，各大卖场重新热闹起来，在柜台中也增加了不少新角色，而其中AMD显卡更是一口气推出了多款中低端DX11产品，大有将显卡市场全面推向DX11的气势，但遗憾的是，目前却没有看到预想中的应战者，NVIDIA至今连旗舰版的GTX480都未正式发布。



NVIDIA新一代的Fermi（费米）核心

而在如今这个飞速变化的市场中，NVIDIA在2009年的主营市场，即显示芯片和芯片组市场中都缺乏亮点，节节退缩，而AMD却通过性价比出色的产品不断进攻，Intel更是不时釜底抽薪。2009年的下半年，市场中又一次出现了NVIDIA的收购传言，是被收购或是通过收购彻底终结对手却难以预料，对于笔者这样的玩家和显卡控来说，无论NVIDIA还是AMD出现任何“不测”，都是相当难以接受的事情，但市场却是相当残酷的，我们会不会在这一年告别他们呢？

在2月19日的纳斯达克市场中，目前芯片组与显示芯片市场中的几大主角——AMD、Intel和NVIDIA市值分别为52亿多美元，1100多亿美元和92亿多美元，很明显，相对于AMD来说，NVIDIA的市值大约高出一倍，但还不足以让其拥有绝对的优势，但与庞然大物Intel相比，NVIDIA和AMD市值都仅仅是个零头而已。从以前的IT公司大规模合并案例看来，NVIDIA要通过收购消灭对手，或者取得更多技术和市场，都要冒很大的风险，而且还会涉嫌垄断，几乎是不可能的事情；但Intel虽然一直着重于集成芯片组市场，但并没有放弃发展高端独立3D显卡的努力，其“Larrabee”的难产不仅影响到重返独立显卡市场的计划，笔者认为甚至可能影响未来i3/i5的发展计划，目前的双芯片封装设计，让Intel可以很容易的融合中等3D性能芯片和Core i架构处理器，推出更符合年轻人的需求的集成式处理器。另外无论是芯片组、显示芯片还是处理器等领域，这种并购似乎都因为AMD的存在而不会引起过度的垄断担忧。

当然笔者的推测都仅仅是可能性而已，目前似乎所有的并购说法都仅仅是传言，没有任何渠道可以证明有过关于收购的谈判，而在股票市场上，AMD和NVIDIA的股值也在不断上涨，没有任何不稳定的迹象。

随着AMD新显卡的上市，星际争霸2的内测也终于正式开始了，各个不同的画质设置下，图像效果的差异非常明显，从网上的截图看，使用其公布的最低配置，设置为最低图像效果的情况下，可玩性会大打折扣。以内测版的推出为契机，AMD与NV恐怕又会进行帧数大战了，好在目前的资料称星际争霸2采用的是DirectX9和Shader 2.0技术，NV还不会因为API的支持能力而丢面子，不过目前的仅能通过提升频率迎战的GTX系列在星际争霸2中是否能够和RADEON HD5970进行抗衡，笔者也正在热切的盼望着相关测试结果。

显然我们前面提到的AMD RADEON HD5400/5500等显卡并不能满足高端玩家的需求，它们针对的主要还是家庭用户、办公用户和影音娱乐电脑等。由于不需要过度追求性能，成本得到控制，因此这些产品上市就直接站在了相当不错的价位上，例如RADEON HD5450报出了399元的价格，拥有400个流水线处理器的Radeon HD5570报价则为599元，虽然在处理速度方面可能略逊于RADEON HD4650/4830，但更新的2D、3D核心拥有更好的潜力，因此笔者认为还是值得选购的，而本次的攒机主题就是中低端DX11系统，以较低的价格，体验DX11的精彩。

在攒机前，我们先来熟悉一下节后市场上出现的这几个新面孔，RADEON HD5500/5600系列均采



	股价	涨跌幅	日 | 月 | 年	每股收益	市值	营运利润率
NVDA	16.58	-0.54%		-0.65	92.00亿	-2.06
AMD	7.93	-0.25%		0.15	53.15亿	12.29
INTC	20.82	-0.10%		0.77	1149.68亿	16.26

AMD、NVIDIA和Intel的股价和市值相差悬殊



RADEON HD5670显卡

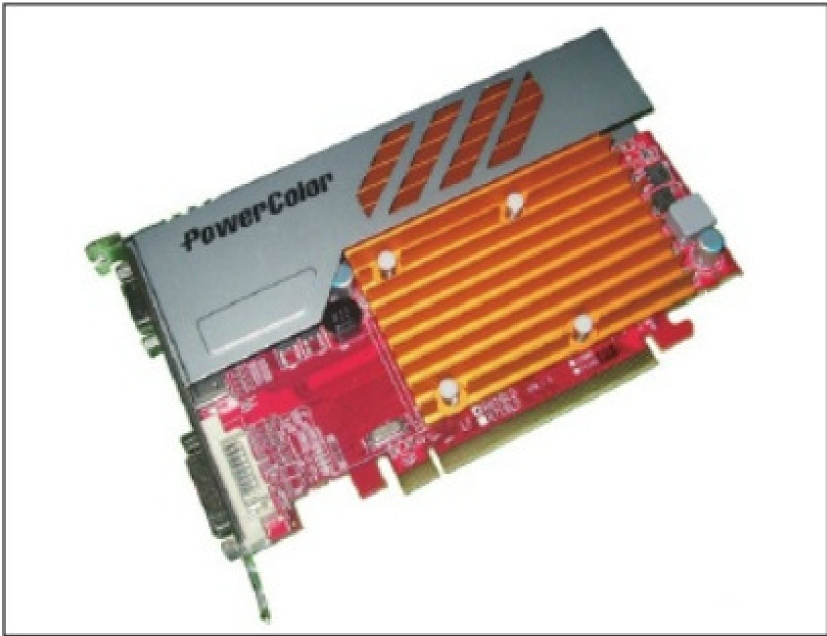
用“Redwood”核心，拥有400个流处理器（SP），显存位宽128bit，其中HD5500系列采用GDDR3显存，而HD5600则采用高频的GDDR5显存，核心频率也要高一些。RADEON HD5400/5300则采用入门级芯片“Cedar”和“Cedar Pro”，它仅提供了80个流处理器和64bit的显存位宽，支持GDDR3显存。它们均支持DX11和Shader 4.0技术，Avivo HD技术和ATI Eyefinity多屏技术，采用40nm制造工艺，支持VGA、DVI和HDMI输出，采用PCI-E 2.0插槽，Redwood还可以提供DisplayPort接口。

一、HTPC

尽管目前内地HTPC并不是很普及，不过这一机型却始终是厂商们非常重视的市场，例如我们上次介绍的Intel Clarkdale架构处理器内置GPU就相当强调其全高清视频解压能力。而RADEON HD5450显卡也有大量采用半高板设计，被动式散热片和HDMI输出接口，非常适合用于HTPC。

选择这款显卡主要是处于笔者对大板型和大散热片的喜好，对于采用小型机箱的用户，可以考虑使用其他的一些“刀版”产品。

CPU	AMD 速龙Ⅱ X2 245（盒）	399元
主板	捷波悍马HZ02	499元
内存	威刚2GB DDR3 1333(万紫千红)	335元
硬盘	WD 808.8GB 32MB(绿版)	440元
显卡	迪兰恒进HD5450绿色版D3 512HM	391元
机箱	酷冷至尊特警360(mini)	199元
电源	航嘉冷静王钻石2.3版	199元
键盘	双飞燕3100零跳标无线光电套装	99元
鼠标	套装提供	/
光驱	明基BR1001	569元



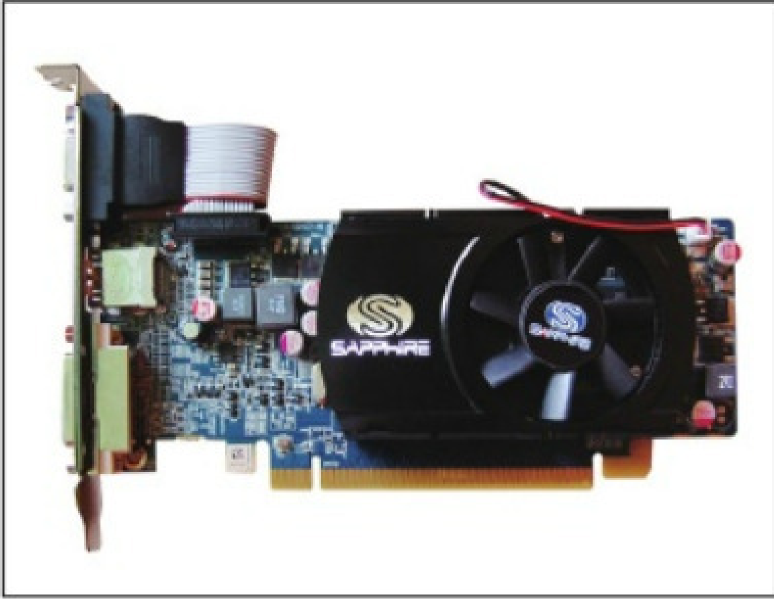
迪兰恒进HD5450绿色版D3 512HM


大多数HD5450采用刀版造型

二、学生办公和上网

对于这些用户来说，尽管对3D性能的要求并不是很高，不过也会偶尔接触一些低端的3D应用，例如网游、低端单机游戏等，另外在进行大量2D处理时，较高速的板上显存也可以明显提高速度。

CPU	奔腾双核E6300（盒装）	580元
主板	华硕P5G41T-M LX	549元
内存	威刚2GB DDR3 1333(万紫千红)	345元
硬盘	WD 808.8GB 32MB(绿版)	440元
显卡	蓝宝石HD5570 1G DDR3 HDMI 白金版	599元
机箱	技展彩钢9号	190元
电源	航嘉冷静王钻石2.3版	199元
键盘	戴尔SK-8115+MOC5UO键鼠套装	80元
鼠标	套装提供	/
显示器	Acer V223W	1090元



蓝宝石HD5570 1G DDR3 HDMI 白金版

三、中端玩家

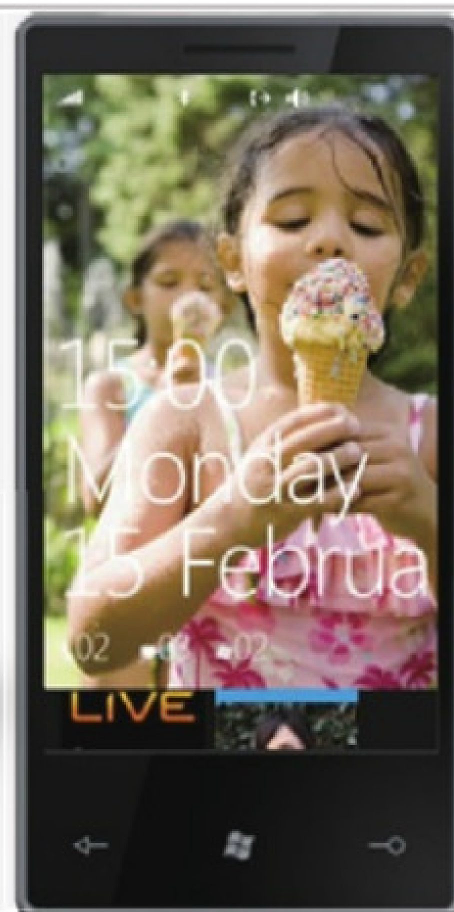
RADEON HD5750/5770两款产品拥有高达720和800个流处理器，搭配4000MHz以上的GDDR5，在硬件规格上和同价位的RADEON HD4850/4860/4870不相上下，游戏玩家的采购计划中完全可以用它们取代后者。笔者选择了一款高频的HD5750产品，性能应该已经接近更高价的HD5770显卡。

随着产品线的丰富，目前DX11显卡已经可以基本满足各个价位和应用的需求，而且比较重要的是，AMD为中低端显卡选择了价位一次到位的方式，准备尝鲜的用户不用等待更好的价格，现在就完全可以出手了。

CPU	AMD 速龙Ⅱ X2 550（盒）	680元
主板	技嘉GA-MA785GT-UD3H	699元
内存	威刚2GB DDR3 1333(万紫千红)	335元
硬盘	希捷1TB SATA2 32M 7200.12	590元
显卡	昂达HD5750 1024MB神戈	799元
光驱	明基DW240S	190元
机箱	技展彩钢9号	190元
电源	航嘉冷静王钻石2.3版	199元
键盘	戴尔SK-8115+MOC5UO键鼠套装	80元
鼠标	套装提供	/
显示器	三星2494LW	1360元



数码来风



■北京 怪叔叔

市场聚焦

导读： 市场聚焦：显然，更高的像素确实能为相片的后期处理留下一些余地。不过在选购之时，仍要对相机的日常用途进行定位。

1400万像素消费机来袭

虽然早在去年，就有1400万像素的消费相机现身，但只是稀稀落落，以主打概念或高端为目标。不过，就在春节前后，1400万像素的相机突如井喷一般涌入市场。这些相机品牌覆盖佳能、尼康、索尼、松下、三星、奥林巴斯、卡西欧等各家名厂，价格多在1000～2000元区间，并且造型多为轻薄卡片设计，是面向一般家用消费市场的典型机型。几乎已经没有疑问，2010年将是1400万像素的爆发年。


佳能近期发布的1400万像素超薄卡片机IXUS 130


尼康近期发布的1400万像素、10倍变焦卡片机S8000



从130万到1400万

按照以往像素更迭的规律，更高像素的新相机迟早会取代旧相机，成为市场的主流。不过另一方面，站在市场最新一拨浪潮之前，一个理性的消费者总是要问自己：仅为追逐新浪潮所掏出的人民币，是否值得？最新的超高像素意味着新的卖点，意味着你要为它付出额外的成本。此外，在新的像素等级成为主流之前，消费者眼光要盯住的还有相机的其它性能，也就是说，高像素是否会成为环绕在相机之外的一圈炫目光晕，妨碍你在其它方面的选择？总之，你需要理性地问自己一声：1400万究竟给你带来了什么？

首先让我们来看一下家用相片的一般用途：记忆留档、亲友共享、打印。显然在前两样上，1400万像素并不会给人们带来更多幸福感，相反，同样的一张照片，1400万像素会占用更多的记忆卡与硬盘空间，如果你在网络上共享照片时不做缩小处理，它还会占用更多的传输时间。因此，对于普通的家庭用户而言，1400万像素最重要的用途是打印更大的纸质照片。

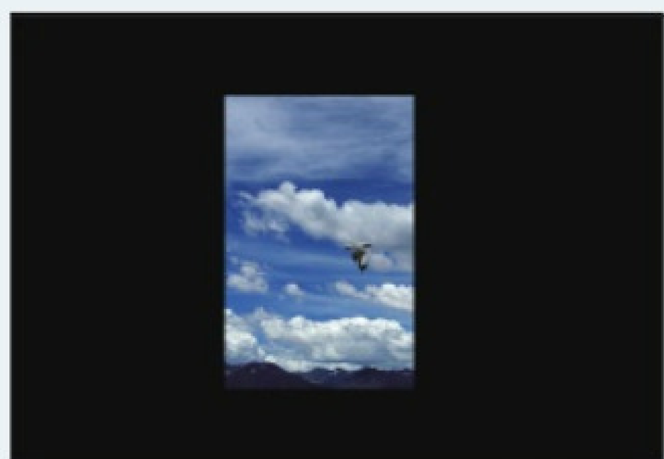
那么多高像素的照片够你打印呢？这需要看最终打印照片的实际尺寸。目前家用打印，多以6英寸为主，有自己比较满意或特殊用途的，也会放大至10英寸。再大规格的尺寸，不仅价格直线飙升，收藏起来也比较占地，一般家庭用户较少采用。因此以下我们就以10英寸照片的打印为限进行讨论。一张照片打印出来，画质是否令人满意，很大程度上取决于单位面积所打印的点数，也就是打印分辨率，亦称打印精度。目前出版行业普遍以300dpi为打印标准，即每英寸打印300个像素点，对于数码相片冲印，该标准同样适合。一般来说，打印分辨率最好能在200dpi以上（当然，120dpi以上若不仔细分辨，也勉强可用），不过也不需要超过300dpi，因为一来人眼不能看出更好，二来目前所使用的冲印机，也不会实现更高的分辨率。

下面我们就简单计算一下，各种像素级别的照片，在最常见的长宽比之下，理论上可达到的最大打印精度。

在下表中，我们已剔除了所有200dpi以下打印精度的组合。你很快能看到，在1000万像素级别，10英寸的打印就已经超过行业标准300dpi（没错，若是你只冲印6英寸的照片，实际上300万像素的照片就已够用），也就

不同像素照片的理论打印精度（单位：dpi）

冲印尺寸/原始像素	5英寸（5×3.5）	6英寸（6×4）	7英寸（7×5）	8英寸（8×6）	10英寸（10×8）
130万（1280×960）	256	213	——	——	——
200万（1600×1200）	320	267	229	200	——
300万（2048×1536）	410	341	293	256	206
500万（2560×1920）	512	427	366	320	240
1000万（3888×2592）	741	648	518	432	324
1400万（4320×3240）	864	720	617	540	405


裁切后的照片在原片中的位置

是说在10英寸的打印范围内，1400万像素并不会让相片打印出来更精细。

当然，以上情况只是问题的一个侧面。如果你的照片并不是直接用于冲印，而是会通过裁剪、缩小等进行处理，那么更多的像素仍有用武之地。以笔者的一张照片为例，该照片是在1000万像素的情况下采用一般镜头远摄而成，由于镜头远摄性能不够，因此作为主体的飞鸟显得非常小。幸好原照片像素够大，后期通过裁切将主体突出，裁过后照片尺寸为1123×1689，不足200万像素，勉强够一般用途，但若是不是最初采用1000万像素拍摄，最后得到的成品将会更小，彻底成为废品。

以上是高像素照片优点的一个典型应用。很显然，更高的像素确实能为相片的后期处理留下一些余地，不过在选购之时，仍要对相机的日常用途进行定位。如果该相机照出的照片基本不会被修整（很多家庭用途都是如此），那么就不必进行这方面的考虑，更不必为此付出存储空间的浪费，你可将准备付帐的人民币，用在更重要的方面，例如镜头、CCD、轻薄机身、防抖、特色拍摄等，让所购之物更有所值。

热点速递

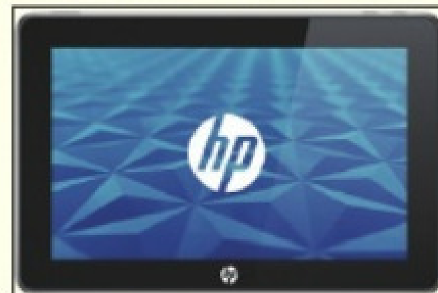
索尼展出紧凑型可换镜头数码相机

在刚过去不久的国际影像器材及数码电子贸易博览会（PMA2010）中，索尼展出了自己所设计的紧凑型可换镜头数码相机。该系列的相机与奥林巴斯和松下所推行的Micro 4/3系统一样，摒弃了反光板等结构，采用电子取景窗或LCD取景，因此也被称为“单镜头电子取景数码相机”，简称“单电相机”。从展出品来看，相机的机身非常小巧，不过配套的镜头却比Micro 4/3所用镜头要稍大。索尼将该系列仍归于α系列之下，成为新的α数码相机。

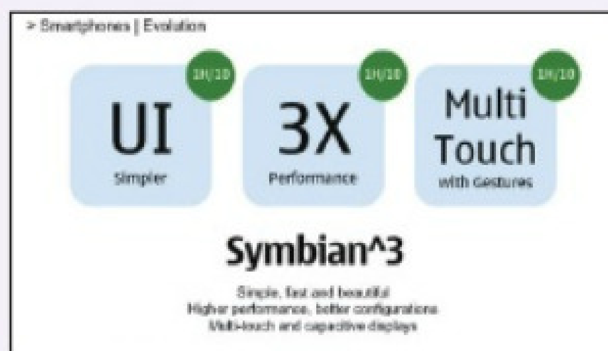


惠普将推低价平板电脑Slate PC

这段时间里苹果的iPad平板电脑出尽了风头，不过竞争对手则对其虎视眈眈。据华尔街日报报道，微软和惠普就联合起来，以新产品HP Slate PC来迎战iPad。这款平板电脑目前的参数还不够明朗，但肯定会采用Win7操作系统以及Intel x86处理器，性能自是不低。不过最有竞争力的是它的价格，其定价的500美元远低于629美元版的3G版iPad。看来，以后兜里揣个小平板的情况，将来会来越常见。



业界风云



诺基亚发布Symbian3操作系统

在去年的智能手机市场上，诺基亚可谓一败涂地，其主打高端智能市场的Symbian S60 v5系统，在iPhone、Android等新潮系统的相较之下，黯然失色。不过曾经的老大绝不会坐以待毙，新近发布的Symbian3系统，则是其重拳之反击。新系统对指控式操作提供了完善的支持，手势输入、滑动操作、多点操作均在支持之列，同时界面上也大加改善。预计首款采用该系统的手机将于今年第三季度上市。

微软发布Windows Phone 7操作系统

几乎与Symbian3的面世同步，微软也发布了自己的下一代智能手机平台：Windows Phone 7系列操作系统。令人大感意外的是，新系统的图形界面变动巨大，自Pocket PC 2002开始就一直延续的经典界面，在这一代中基本上看不到影子。新系统将围绕“Hub”（中心）而展开界面设计，六大中心（人物、图片、游戏、影音、软件商店、办公）成为功能的主要划分区域。同时，新系统非常注重与社交类网站的交互，将手机进一步演化为个人信息发布的客户端。预计首款采用该系统的手机将于年底圣诞节附近上市。



奇趣古怪



戴在手上的“鼠标”

这款名叫“AirMouse”的类似网格手套的装置，实际上是一个鼠标的替代物！两位加拿大发明者早在大学读书的时候，就测量了传统鼠标给人带来的物理性劳损，认为随着电脑使用频率的不断增加，鼠标将成为人们潜在的健康威胁。因此该产品的目的就是用更简单的方法取代鼠标操作。目前该设计已有成熟的成品，据称反应速度和易用性均不错，不过由于要戴“手套”，因此不得不根据使用的手型定制产品，想来费用不会太低。



头牌新闻

2010年德国汉诺威消费电子、信息及通信博览会开幕

■本刊记者 罗宾

全球规模最大的ICT产业盛会——汉诺威消费电子、信息及通信博览会(CeBIT)已于2010年3月2日在德国汉诺威展览中心开幕，此次主题从产业发展趋势出发，以商业解决方案、基础设备展示、未来科技、全球会议论坛等元素共同架构全方位的ICT盛会。本次CeBIT的演讲主题为“互联世界”（Connected World），展会将以网络新兴技术和国际消费市场的统一为核心内容。

CeBIT是“办公及信息技术中心”的德语缩写，源于1947年在德国汉诺威创立的汉诺威工业博览会。随着八十年代个人电脑的快速发展，CeBIT最终脱离汉诺威工业博览会而成为独立的IT展览。如今，CeBIT已发展成为全球规模最大的信息、通信和软件领域的权威展览会。CeBIT同时还是全球拥有最多采购者的ICT专业展，2009年共有4300家厂商参与其中竞逐商机，展会共吸引了来自70多个国家的超过36万名采购者。随着中国经济的发展以及全球资讯科技产业供应链运作的进一步成熟，近几年来，参与CeBIT的中国厂商数量一直在迅速增加。

面对与其他大规模展会（如美国拉斯维加斯CES电子展、柏林IFA消费性电子展）的竞争，CeBIT为巩固自身地位并扩大影响力，在今年策划了多项展览主题，CeBIT主办单位表示，微软Windows 7推出为市场带来的新刺激、欧洲各国积极推动车载广告与公共运输的结合、云计算、网络社区等，所有最具商机及潜力的主题都会在CeBIT 2010展出。

今年出席CeBIT展开幕式及CeBIT国际会议的重要政界、商界人士包括德国总理默克尔、西班牙首相萨帕特罗，以及微软、英特尔、SAP、戴尔、IBM、Google、Skype、摩特罗拉、阿尔卡特等企业的高管。



硬件店

惠普、戴尔发布财季报告

近日，惠普和戴尔两家公司先后发布财季财报，得益于削减成本举措及个人电脑部门业绩的增长，惠普的财报显示该公司净利润达到23.2亿美元，同比增长25%，总营业额达312亿美元，每股收益1.10美元。而戴尔所发布的财报则显示其净利润同比下滑4.8%。戴尔中小企业业务总裁Steve Felice表示，得益于政府推出的一系列刺激经济的措施，该公司中国市场收入将有可能继续取得两位数的增长。据悉，上个季度，戴尔在中国市场的业务获得了高达81%的增长，而惠普在巴西、俄罗斯、印度和中国的销售额增长幅度也高达41%，有分析师表示，两家公司将随着服务器与企业PC接近更新周期而加剧竞争。





AMD羿龙II 6核处理器或将于4月发布

英特尔于近日宣布Core i7-980X，就是研发代号为Gulftown的6核CPU，即将上市，作为其竞争对手的AMD也推出了研发代号为Thuban的45纳米工艺6核CPU，包括Phenom II X6 1075T，1055T 和 1035T三款不同规格的产品，据悉，羿龙II X6 1000T系列可能会在4月正式发布。英特尔酷睿处理器的特点是“智能”，依靠其Turbo Boost技术，新酷睿可以智能调节处理器的核心频率，并且这种技术完全是基于硬件的，可以兼容任何操作系统和软件，而羿龙 II X6支持动态加速的消息也于近日得到了确认：羿龙II X6将采用基于硬件的动态加速技术。这种技术名为“C-state performance boost”，凭借此技术，AMD 羿龙II X6可以通过智能关闭部分核心，来提高其他核心的频率，以此适应部分对频率要求较高，但未针对多线程处理器做出优化的程序。据了解，AMD的下一代芯片组890GX芯片组会提供对羿龙II X6处理器的支持，现有7系列中的790GX、790FX、785G、780G等也可通过BIOS升级为其提供支持。

NVIDIA发布2009第四季度及2010财年财务报告

2010年2月17日，NVIDIA（英伟达）公司正式发布截至2010年1月31日的2010财年第四季度财务报告，当季公司收入9.825亿美元，比上一季度增长9%，与去年同期的4.811亿美元相比，增长了一倍以上。2010财年全年收



入为33亿美元，与截至2009年1月25日为止的上一财年34亿美元收入相比，降低了3%。NVIDIA公司总裁兼首席执行官黄仁勋表示，下一代Fermi GPU架构产品、Tegra（图睿）移动处理器和3D立体幻镜眼镜及相关技术将是NVIDIA重要的业绩增长点。

华硕小白机F83低价上市



近日，白色外观的华硕F83Cr价格调整至3999元，它采用乳白色的钢琴烤漆外壳，添加金属色强化涂层，增加了机身硬度和耐磨度，配置方面，采用AMD Athlon Neo X2 L335处理器、ATI Mobility RADEON HD 4570独立显示芯片、1GB DDR2内存，14英寸LED背光宽屏、DVD-SuperMulti刻录机，内置802.11n无线网卡和摄像头，配备防泼溅键盘和奥特蓝星喇叭。



软件圈

微软公布停止为几款操作系统提供技术支持的日期

微软于近期公布了停止为Windows XP SP2、Windows Vista RTM及Windows 2000提供技术支持的日期：将于2010年4月13日停止对未安装SP包的Windows Vista的技术支持，这意味着Windows Vista RTM将不会得到安全更新，但对Windows Vista SP1与SP2的用户所提供的技术支持还将继续。2010年7月13日，微软将停止为Windows XP SP2和Windows 2000提供技术支持，同时，对Windows Server 2003的支持将转为“延续性支持”，意味着微软将继续提供免费的安全更新，但其他技术支持将转为付费服务。

苹果发布照片编辑与管理软件Aperture 3

2010年2月9日，苹果宣布正式推出Aperture 3照片编辑与管理软件，该软件包含200多项新功能，包括面孔、地点和笔刷等。Aperture 3扩展了iPhoto’09中引入的创新面孔和地点功能，让你可以更快更简单地整理大型图库，还引入了用以精确润饰照片的新功能，包括可以选择性调整照片任意部分的笔刷以及点击一下即可应用专业照片特效的调整预置组。使用照片、音频、文字和高清视频来制作精彩绝伦的多媒体幻灯片演示，以便用户轻松分享作品。在制作幻灯片过程中，Aperture 3用户可从苹果设计的六个主题中选择一个，也可以选择自己的过渡、背景、边框和标题，甚至能添加自己的声轨，还可以把幻灯片直接导出到iTunes，利用iPhone或iPod touch随身携带，或者通过Aperture 3将图片直接发布到Flickr等在线照片共享站点。据悉，Aperture 3现在可通过苹果零售店和授权经销商购买，建议零售价为人民币1598元，现有Aperture用户升级需人民币798元。

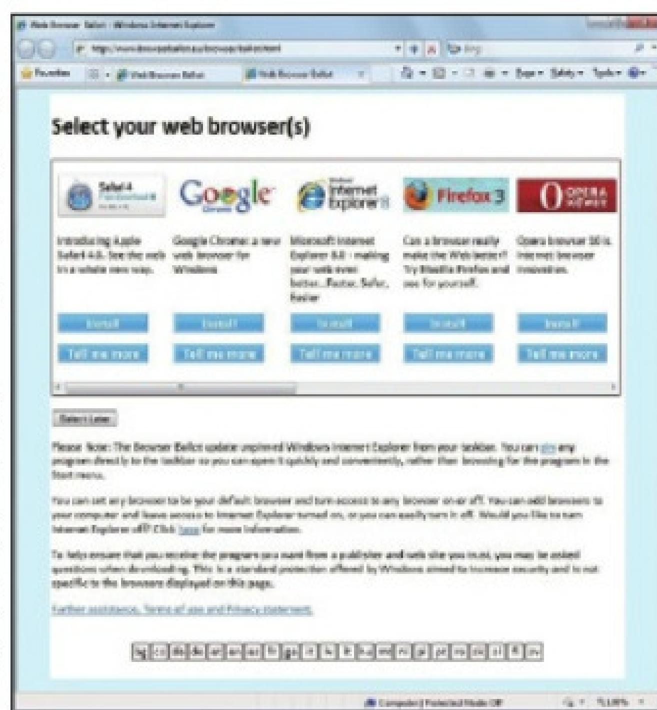




网络帮

欧洲版Windows系统取消IE捆绑

根据与欧盟竞争委员会达成的协议，从2010年3月1日开始，微软已在欧洲版Windows系统中取消IE的捆绑，由12个浏览器标识组成的“浏览器选择页面”取而代之，该页面中可供选择的浏览器包括IE、Firefox、Safari、Opera，以及中国产浏览器傲游（Maxthon）等，该浏览器选择页面已通过Windows Update向用户提供下载，Windows 7的用户在安装该更新后，任务栏上锁定的IE8图标将会自动解锁消失。在该消息公布后，Mozilla公司敦促欧盟竞争委员会对微软采取更严厉的管制。Mozilla CEO John Lilly表示：对微软而言，该选择页面的可操作空间很大，相当一部分用户很可能接触不到该选择页面，而且微软仍然可能通过后续的更新程序强制将IE修改为默认浏览器。以该选择页面作为应对反垄断诉讼的“缓兵之计”，微软的诚意显得相当可疑。



美国军方解除社交网站访问禁令

2007年5月，美国国防部发布了禁止访问社交网站的禁令，表示此举是为了保证军用网络的安全，并节省军方访问互联网的带宽。在这之后，美军官兵一直被禁止访问Facebook、Twitter、Youtube和Myspace等网站。近日，美国军方宣布解除该禁令，不再限制美军官兵访问社交网站，这一解禁令适用于美国本土军事基地及海外美军驻军的所有军方电脑，但官兵在网上发布的帖子等内容需注明仅代表个人观点而不代表美国军方。美国国防部副部长William Lynn在发布这一解禁令的同时表示：司令部仍然禁止军方电脑访问含有色情、仇恨、犯罪、赌博内容的网站。





晶合快评

是什么让我不思进取

■晶合实验室 地穴领主

这次回老家过年期间，有位长辈来我家串门，在得知我在《大众软件》编辑部工作之后，这位长辈就开始顺着这个话题发散思维，诸如“你们的电脑（硬件性能）肯定都很厉害吧”“你们肯定不怕中毒吧”“买个笔记本好还是买个手机好”之类的问题夹杂在只有长辈们才懂得该如何谈论的家长里短话题中聊了半天，而我在一旁只能用“啊”“哈”“嗯”之类的语气词勉强招架——如果那些真的是“问题”的话，我还真不知道该如何回答，好在这位长辈只是在发散思维，并不是真的想得到回答——直到她突然要求我帮她那台“最近中了毒，偷不了菜”的电脑重装系统。

好嘛，重装就重装吧，我怎么能拒绝呢？不过我还没养成随身带着系统安装盘的习惯，于是就问了句“您家还留着买电脑时送的系统盘吗？”

然后这位长辈带着非常严肃的表情盯着我，说了这样一句话：你们这些研究电脑的，装系统不应该还需要盘吧。

虽然这让我产生了扭头跑回自己的房间并在墙上写个大大的“囧”字的冲动，但“礼貌”最终还是战胜了“囧”，我只能低下头，努力表现出羞愧的样子，对长辈表示：呃……我还没到那么高的水平。

用时下网上流行的说法，当时我的感觉可以用“不知道该从哪里开始吐槽”来形容，但是回想这段让我哭笑不得的经历，在“吐槽”之外，还是可以引出一些话题的。

当然，我并不打算论证凭空变出一个操作系统的可能性或是做什么脑筋急转弯，这位长辈的话让我意识到了一个问题：我在这个工作岗位上，每天都要握着鼠标、敲着键盘和电脑打交道，虽然做的并不是什么“研究”工作，但随着接触时间的增加，在对电脑的了解和熟悉方面确实应该有所提高……但，事实完全不是这样！

学生时期，我的宿舍离女生宿舍楼只隔着两道门（嗯，你知道，总有一道门是进不去的……），和计算机系的宿舍楼却隔了一条街，借着天时地利，我曾凭着积累下的各种民间偏方和三脚猫的功夫，以“那个会修电脑的好人”这一称号广为人知……但进入编辑部之后，我这方面的能力一直有降无升，以前总能听到“学长，帮我修电脑好不好”的那个家伙如今已经成了要说“前辈，请帮我修电脑”的家伙了。

编辑部并没有让人无条件成为“电脑高手”的魔力，正相反，这里有电脑高手，而且往往只需要走两步、打个招呼，再稍等片刻就能找高手解决问题，顺着“方便”这根导火索，“懒惰”的火苗就可以迅速引爆“懈怠”的火药库：就算意识到了问题所在，一想到身边坐着常年裸奔上网、意识防毒、手动杀毒，系统用得像筷子一样顺手的强者，我就无法说服自己摆脱不思进取的状态……

你看，这不思进取就是建立在环境所提供的便利之上的，尽管构成它的材料是懒惰而不是便利，但便利作为催化剂的重要性与懒惰不相上下。我明白，“不思进取”四个字很难让人产生什么美好的联想，这个词也让我想起了去年TGS期间在日本的导游反复向我抱怨她家儿子因为家庭收入高而心安理得地家里蹲，成为“米虫”的事——但从另一个角度来看，越来越多的人在越来越多的方面越来越不思进取同时也是社会分工进一步细化的表现，毕竟没人能成为上知天文下知地理、博览群书、知古通今、既是木匠铁匠泥瓦匠，又是电工漆工水管工，同时还是音乐家兼格斗家的全才，“术业有专攻”的发展之道自古有之，在专业和个人爱好的领域之外，不思进取并算不上是什么坏事。就像是硬盘不用亲自处理存储在内部的数据、显卡无需为声音信息而分散精力一样，组成“电脑”的这些硬件有着明确的分工和专攻，各司其职，整体的性能才得以发挥。当然，这并不是说只有“一技之长”才是必要的，而这之外的都是多余的：每个人的一技之长都能为其他人提供便利，而更多的能力则意味着可以为更多的人提供更多的便利，在职业所要求的能力素养之外，个人拥有广泛的爱好、实现全面的发展是作为一种美德而得到广泛的支持和鼓励的。

身处于提供着越来越多便利的社会中，我们所面对的“是否要在这方面不思进取”的选择也愈加频繁，一些时候，经济收入状况和个人爱好会决定这些选择的结果，但更多时候，只是在懒惰和进取心的斗争中，由拥有压倒性优势的一方做出选择。

就我个人的情况而言，懒惰几乎只有在一种情况下会失去优势：是否要对某个游戏不思进取……一涉及到游戏，这个问题就变得很奇怪：游戏也许是人类所开拓的诸多领域中性质最难以归纳的，一方面，它作为一种休闲、娱乐，甚至是消磨时间的方式，在传统的理解方式下，很难与“能力”产生联系，但另一方面，围绕着游戏所展开的规模宏大的产业又让它得到了与音乐和影视领域的相似性。我不打算为游戏的“艺术性”做任何修饰——时至今日，在出色的技术支持与卓越的意识指导下，任何不固执于对“艺术”一词的狭隘理解的人都不会对游戏的艺术价值表示否定，在宏观层面，已无需执着于为此做出辩护，当然，具体到某部游戏作品上就是另一回事了。



厌光生物地穴领主

编辑部所提供的工作环境助长——或者说，纵容了我对游戏的爱好，尽管具体的工作会强迫我关注游戏之外的信息多于游戏之内，但我已经想象不出还有什么工作能让“游戏”行为如此正当了：每周，每个责编都要在催我的稿子时说些“别玩了！稿子还没写！”之类的话，而我只要一句辩解就足够了：不玩的话，我写什么……哈，与游戏相比，有些事就显得不是很重要，甚至即使不思进取也无所谓了，比如修电脑……当然，一些可以协助长辈恢复电脑偷菜功能的操作技巧还是有必要掌握的，至少这样就可以在那位长辈的认识中保持住“研究电脑的”这一形象了…… P

漫画作者：suns

优游网书

大众特报



马洛加领主

死亡低语女士

飞空艇大战

死亡使者萨鲁法尔

冰冠城塞城塞区

马洛加领主

一、前言

马洛加领主是寒冰城堡中的第一个Boss，也是暴雪3.3周常任务（每周团队副本任务，达拉然的6人组每周会发布一个“XXX必须死！”的任务，击杀相应团队副本Boss可以获得5个冰霜纹章和5个凯旋纹章）中可能被随机到的Boss之一。

作为一个处于周常列表中的Boss，从PTR到3.3最新版本，领主被削弱了无数次。想必这也是暴雪的周常Boss设计原则——随便组织的野团也能轻松通过。



二、建议的团队构成 装备基础及团队分组

25人：

坦克：3人，其中1名主坦克，其他2名坦克分担Boss的军刀伤害。当然，2个258等级的坦克也可以坦克这个Boss，不过如果选择2坦，那么每个坦克面临的军刀伤害将近似于困难模式3坦分担的军刀伤害，因此，采用2坦战术可以模拟困难模式的坦克治疗压力

治疗：5～6人，能够加2个坦克的骑士无疑是最佳治疗

DPS：16～17人

装备基础：245等级的平均装备就足以消灭这个骨头怪了

10人：

坦克：2人，1名主坦克，1名帮助分担军刀伤害的坦克

治疗：2～3人，治疗数目应视坦克硬度而定

DPS：5～6人

装备基础：232等级的装备即可消灭Boss，当然，如果坦克装备是232等级的，那么也许你们需要3名治疗

三、技能/数据

血量：10人为6972500，25人为23706500

军刀猛击（Saber Lash）：

使一名敌人与其身边最近的2盟友共同分担（25人300%，10人200%）的普通近战伤害。

马洛加领主会在P1频繁的使用这个技能，对于25人模式来说，3个坦克分担军刀伤害，那么每个坦克会受到约16000左右的伤害。

冷焰（Coldflame）：

对处于冷焰之上的玩家造成每秒（25人8000，10人6000）点冰霜伤害，持续3S。冷焰是领主在P1、P2阶段都会使用的技能。

在P1阶段，领主会对着一个方向释放一道蓝色的火焰，火焰从领主的模型边缘处出现，向远方延伸。在P2阶段，火焰则是十字形向四周延伸。注意，虽然是火焰，但该技能是冰霜伤害。

骨刺之坟（Bone Spike Graveyard）

对除坦克外的随机（25人3个，10人1个）目标施放骨刺，将这些玩家穿刺到空中，被穿刺的玩家不能行动/施法/攻击，直到骨刺被击杀。

该技能会对被施放骨刺的玩家造成9000点直接物理伤害，并对其造成每秒10%生命上限的物理伤害，直到骨刺被击杀。骨刺在25人模式下拥有63000生命，10人模式下为39000。对于该技能，需要团队成员第一时间击杀骨刺。马洛加领主在施放这个技能时会读条3秒。

骸骨风暴（Bone Storm）

像旋风一般挥舞骸骨攻击周围的敌人，持续20秒。

这是马洛加领主在P2使用的技能，在P1开始后45秒～50秒，领主会施放骸骨风暴（读条3秒），骸骨风暴阶段即是P2。

在骸骨风暴阶段，领主会盯着团队中的随机一名玩家，快速移动过去，并在几秒后转换目标。在这个阶段，团队会每2秒受到一次来自骸骨风暴的物理伤害，这个伤害不可避免，但是和距离有关——离领主越近，受到的伤害越高，离领主越远，受到的伤害越低。

伤害的基础值在25人模式下为12000，10人模式为6000。

在实际的25人模式战斗中，离Boss中等距离时会受到约4000左右伤害，离Boss40码以上则只会受到不到1000的伤害，对于这个技能，所有玩家需要尽可能的远离Boss。

值得一提的是，骸骨风暴的伤害是物理伤害，可以被护甲减免，同时牧师的心灵之火也会被骸骨风暴的每一次伤害消耗，可以简单的理解为，该阶段Boss对每一个人每2秒造成一次物理攻击。

骸骨风暴结束时仇恨列表将重置，在目前的版本里领主已经可以被嘲讽了，所以在骸骨风暴结束的时候坦克注意嘲讽防止悲剧发生。

四、基本战斗流程概述

马洛加领主的战斗总体来说只有2个阶段，两个阶段轮流出现。

P1为普通阶段，开战到第一次骸骨风暴的45S，以及每次骸骨风暴后的70S为P1。

P2即是Boss施放骸骨风暴的20S。

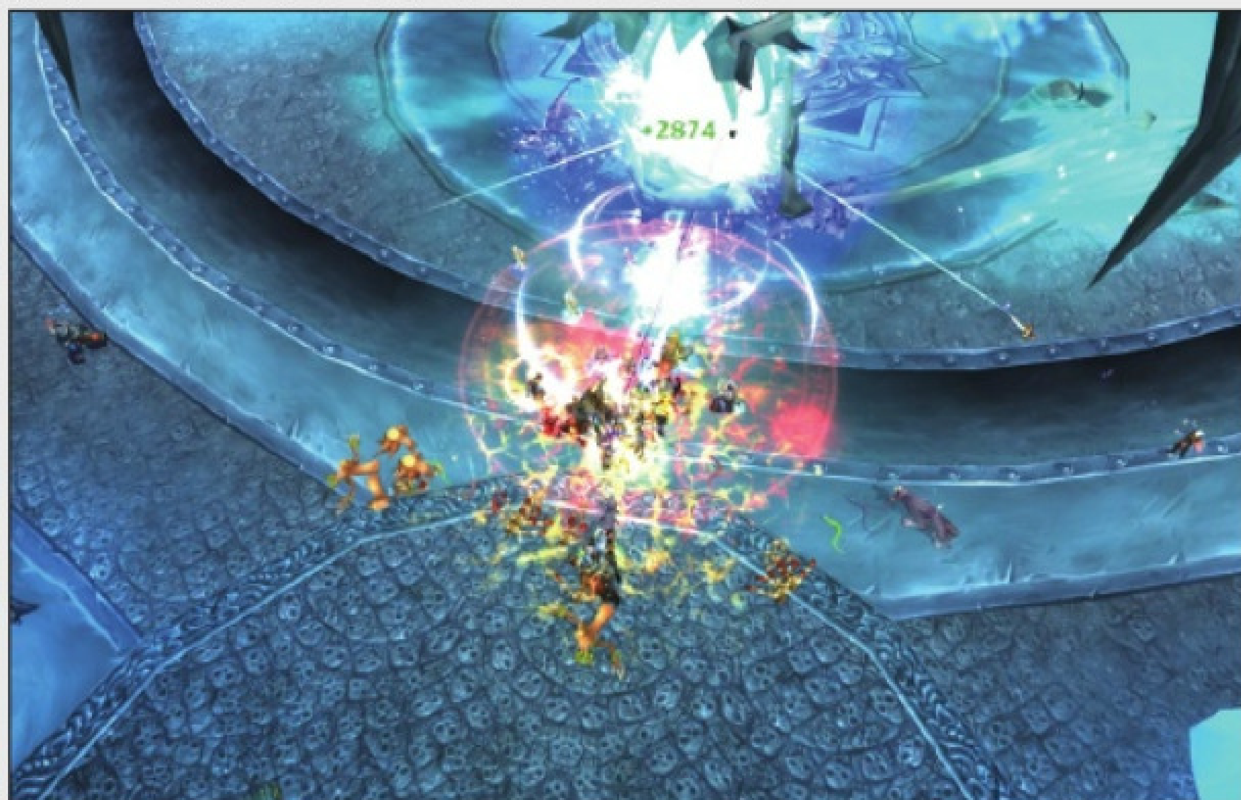
（关于阶段划分，直观上是这么认为的，但是其实骸骨风暴是Boss的一个“持续20S，固定冷却时间1分30S”的技能，所以也可以认为这场战斗只有1个阶段，Boss每90S使用一次持续20S的骸骨风暴）

P1：

在P1阶段，坦克组站在Boss正面（25人为3位坦克，10人为2位坦克），军刀猛击的伤害范围很广，一般是Boss正面120度的广大区域，这片区域内应该只有坦克，如果有其他玩家，很可能会被军刀猛击秒杀。

这也要求坦克在骸骨风暴结束后第一时间把Boss拉到正确的位置。

除开坦克，其他所有的治疗/近战以及大部分的远程输出职业全部站在Boss的“模型”内，但不是Boss的正面。所谓的模型内，即是点选Boss后出现的红圈内，这样在P1阶段就不会受到冷焰的影响。



而对于猎人这样的无法近战攻击的远程职业，则站在Boss身后靠左右的位置，尽量不要站在Boss正背后，具体的站位如图。



这样的站位，可以保证骨刺很大几率出现在人群中，各职业可以使用AOE技能轻松A掉骨刺，而在外面的远程职业尽量与Boss平行，万一中了骨刺，可以方便在人群中的远程职业第一时间转集火。

冷焰只会对在外面的猎人以及坦克施放，坦克组以及猎人注意规避即可。



在采取这样的站位后，全团需要做的就是在骨刺时AOE骨刺，平时则是打木桩。

在开Boss后45S，Boss开始施放骸骨风暴。

P2：

Boss施放骸骨风暴时，全团按照指定位置分散。保证每个组都有1个治疗照看，同时各个组注意与此治疗的位置。Hot职业（恢复德，神牧）给视野范围内的人

员回春/恢复/愈合祷言/野性愈合/环，近战职业在骸骨风暴阶段以自保为第一准则。

由于Boss每隔几秒会改变目标，所以全团需要在移动中保持距离，尽量不受到高于5000的伤害，骸骨风暴只持续20秒，因此在Boss靠近时需要注意开启一些自保技能或者吃糖/治疗药水。

此外，P2阶段冷焰施放模式变为了十字形，在躲避Boss的同时也必须注意地上的冷焰，由于冷焰的生效有一个延迟，所以快速穿过冷焰是不会受到伤害的。



如图为P2阶段的站位示意，各个组在自己的区域相对性的移动，跟好自己组的治疗，保证存活就是这个阶段的主要任务，其次才是对Boss的输出。

20秒后，骸骨风暴结束，mt需要第一时间嘲讽Boss，接下来回到P1，骸骨风暴会在70S后再次来临。



重复P1到P2，直到Boss被你们拆成一堆碎骨头。

五：成就

去骨：25（10）人模式中，在没有团队成员没有被穿刺超过8秒的情况下，击败玛洛嘉领主。



成就要求没有团队成员被穿刺超过8秒，也就是说所有的骨刺需要在8秒内被击杀。

这是一个相当容易的成就，在采用集中站在Boss模型内的站位后，团队只需要注意穿刺在外面的猎人即可，而其他的骨刺在出现后只需要AOE即可。

死亡低语女士

一、前言

死亡低语女士是冰冠堡底层的第二个Boss以及诅咒神教的首领，也是整个魔兽世界中至今为止出现的第一只女性巫妖。由于她的大部分技能都和克尔苏加德如此相似，不得不让人怀疑是不是老克变性去了（误）……实际的战斗和太阳井的穆鲁类似，P1阶段是小怪阶段，Boss不会移动，团队需要在处理掉小怪的前提下消耗完Boss的魔法值，进入P2后小怪停止刷新，团队将直面死亡低语女士本体。

二、技能/数据

死亡低语女士本体：

该阶段死亡低语女士本身不会移动，只会对团队使用各种技能，同时召唤各种小怪（诅咒神教）。对她的任何伤害都会被她的魔法盾吸收，同时以1:1的比率消耗她的魔法值，当她的魔法值耗尽时将进入P2。进入P2后小怪停止刷新，死亡低语女士本体进入战斗，需要由坦克接手。

血量：10人为3346800，25人为13387200

魔法值：10人为3370000，25人为13992000

法力屏障（Mana Barrier）：

P1阶段技能，使施法者笼罩在强大的屏障之下，不断消耗施法者的法力来恢复失去的生命力。恢复比例为1:1，即1点法力修复1点生命。

暗影箭（Shadow Bolt）

P1阶段技能，2S施法，对单一目标造成（10人7438～9562、25人9188～11812）点暗影伤害。

该技能是BossP1阶段的普通攻击技能。

死亡凋零（Death and Decay）：

全程技能，每1秒对指定区域内的所有敌人造成（10人4500，25人6000）点暗影伤害，持续10秒。

Boss会对指定区域施放死亡凋零，只不过不同于DK的红色凋零，死亡低语女士的凋零是绿色的。在死亡凋零中的人员必须立即移出凋零范围。

黑暗活化：

在P1阶段，Boss会定时对召唤出的随机的某只小怪使用该技能，使其变为强化的神教拥护者/狂热者。强化的神教拥护者技能将附带AOE伤害，并且免疫打断。而强化的神教狂热者则会使用吸血鬼之力。

支配心智（Dominate Mind）：

25人版本独有的全程技能，控制1个敌方目标的意志，使其在12秒被魅惑，在此期间内造成的伤害提高200%，治疗效果提高500%。

和克尔苏加德的精神控制类似，被控制的玩家需要被变羊。注意10人版本下没有这个技能。

寒冰箭（Frostbolt）：

P2阶段对坦克技能对敌人造成（10人40950～43050、25人50700～53300）点冰霜伤害，并使其移动速度降低50%，持续4秒。

2s施法，可以被打断。这是女巫妖在P2对当前坦克使用的技能，和克尔苏加德的战斗类似，需要安排打断链打断该技能。

无胁之触（Touch of Insignificance）

P2阶段对坦克技能，使目标产生的威胁值降低20%。可叠加5层。

Boss会定期给当前坦克这个Debuff，因此需要2名坦克轮流坦克Boss。一般3～4层Debuff换T，如果坦克仇恨不够强力则推荐3层换T或增加坦克。

寒冰箭雨（Frostbolt Volley）

P2阶段对全团技能，对团队每一个人造成（10人8550～10450、25人10800～13200）点冰霜伤害，并降低其移动速度，持续4秒。

该技能是瞬发技能，冷却时间为8秒，不过Boss并不会在冷却后第一时间使用。你看，她和克尔苏加德是多么的相似….

召唤复仇的暗影（Summon Vengeful Shade）

从小怪尸体中召唤复仇的暗影。复仇的暗影：出现后会盯着一个随机玩家并移动向他，当触碰到目标后对目标使用复仇冲击，造成（10人17853～19147、25人19300～20700）的暗影伤害。

需要被盯的人注意躲避复仇的暗影，否则配合寒冰箭雨可能造成减员。

P1阶段召唤的各种小怪：

P1阶段一共会刷新以下两种小怪，但这两种小怪通过黑暗活化以及自身的技能会变化出另外的4种小怪，因此整个P1场面会有6种小怪存在。

如图为5种小怪的转化图

名称：神教拥护者&再活化的拥护者（Cult Adherent &Reanimated Adherent）

血量：10人为107480，25人为205680

备注：神教拥护者在场地四周刷新，这是人形生物，可以被羊，被妖术。神教拥护者殉难后变为再活化的拥护者，这是亡灵生物，可以被锁。

值得注意的是，它们会给自己上护体障蔽，在有护体障蔽时是无法锁/羊的，需要近战职业打破护盾才能控制。

亡寒之箭（Leathchill Bolt）：

2S施法，对一名敌方目标造成（10人6938～8062、25人8788～10212）点暗霜伤害。这是拥护者的普通攻击技能，选定随机目标并使用暗影箭，在黑暗活化前是可以被打断的，黑暗活化后不能打断。

鲁钝诅咒（Curse of Torpor）：

1秒施法，诅咒目标，使其技能冷却时间延长15秒。该诅咒是威胁极大的技能，需要解诅咒的职业第一时间解除。如果解诅咒职业中了此诅咒，那么必须优先解自己的，否则15秒内无法再次解诅咒。

黑暗殉难（Dark Martyrdom）：

4秒施法。拥护者会自爆，对周围15码内所有目标造成（10人12000、25人25000）点暗影伤害，然后死去。死去后，Boss会立即将黑暗殉难过的拥护者尸体复活，变为再活化的拥护者（亡灵生物），再活化的拥护者免疫99%魔法伤害，其他技能与拥护者一样。

黑暗活化：

即Boss对神教拥护者使用的技能。使用后，神教拥护者变为被强化的神教拥护者，亡寒之箭变为下面的亡寒冲击。

护体障蔽（Shroud of the Occult）：

使施法者笼罩在强大的屏障之下，使其得以反射所有有害法术、防止施法受到中断，同时在屏障碎裂前可吸收最多50000点伤害

亡寒冲击（Deathchill Blast）：

2S施法，对目标10码范围内的所有敌人造成（10人9250～10750、25人11563～13437）点暗霜伤害。

拥护者的决心（Adherent's Determination）：

免疫99%魔法伤害，这是再活化的拥护者自带的Buff。

名称：神教狂热者&再活化的狂热者（Cult Fanatic & Reanimated Fanatic）

血量：10人为134810、25人为269620

备注：神教狂热在场地四周刷新，这是人形生物，可以被羊，被妖术。神教狂热者殉难后变为再活化的狂热者，这是亡灵生物，可以被锁。

神教狂热者在使用黑暗变形后成为畸形的狂热者，这是亡灵生物，但免疫任何控制技能，同时移动速度缓慢，单击伤害巨大，每击伤害在30000左右，1秒内可能攻击二次，也就是说畸形的狂热者必须风筝，无法被坦克。

暗影顺劈斩（Shadow Cleave）：

对攻击者前方的敌人造成(10人14250～15750、25人15913～17187)点暗影伤害。

吸血鬼之力（Vampiric Might）：

以黑暗之力强化施法者，使其造成的所有伤害提高25%，并治疗施法者相当於其造成的300%伤害。当Boss对狂热者使用黑暗活化后，狂热者就会使用该技能，这需要被打断，否则狂热者会轻易的治疗他自己。

亡域打击（Necrotic Strike）：

以诅咒之刃攻击目标造成70%武器伤害，并感染一个持续性的疾病，使其接下来受到的（10人9000、25人14000）点治疗效果无法产生效用。该技能的吸收治疗效果类似TOC2号的焚化血肉，在坦克身上有Debuff后，牧师需要套盾帮助缓冲，这也要求牧师平时不要没事给坦克上盾。

黑暗变形（Dark Transformation）：

2.5S施法。将目标变形为不死的巨型殭屍，大幅提高体型与伤害输出，同时移动速度变慢。该技能后，狂热者变为畸形的狂热者，具有秒杀坦克的物理攻击能力，必须风筝。

黑暗殉难（Dark Martyrdom）：

和拥护者的黑暗殉难一样，使用后自爆，之后成为再活化的狂热者。再活化的狂热者免疫99%物理伤害。

狂热者的决心（Fanatic's Determination）：

免疫99%物理伤害，这是再活化的狂热者自带的Buff。

三、配置

普通战斗：

10人：2坦克、2治疗、6DPS

25人：2坦克、5治疗、18DPS

成就战斗：

10人：2～3坦克、2治疗、5～6DPS

25人：3坦克、6治疗、16DPS

四、普通战斗过程

P1阶段：

P1阶段每1分钟会刷新1波怪，对于10人模式来说，每次只会在一边刷新3个怪，而对于25人模式，每次会刷新6个怪，每边3个。

10人：对于10人来说，由于只有1边出小怪，DPS是相当富裕的，可以安排一个DPS最高的远程专门打Boss，而近战职业则负责清理ADD，清理完也许还有时间打Boss本体。



此阶段，坦克需要第一时间拉住刷新的物理怪，刷新规律为，第一波2只物理1只法系（左边蓝点），第二波1只物理2只法系（右边红点），第三波和第一波一样，依次类推。

物理怪变身为畸形的狂热者（大僵尸）后，需要猎人如图绕场地风筝。



此阶段考验的即是团队DPS的转目标输出能力，由于10人怪少，是十分轻松的。25人模式下，每波小怪会从两边出现，这要求左右各有一个坦克去坦克物理怪。



拉住后，如图所示，两位坦克将物理怪拉到台子正中，所有远程AOE。



对于法系怪，则安排近战职业单点。因为小怪是每1分钟刷新一次，因此负责单杀相应法系怪的近战需要在刷新前就位（可以看着DBM小怪刷新计时条，小怪刷新前5～10秒即可就位）。物理怪变身为大僵尸后，需要一名远程DPS负责风筝（还是推荐猎人），远程优先处理大僵尸，然后是AOE物理怪，最后对Boss进行输出。



P2阶段：

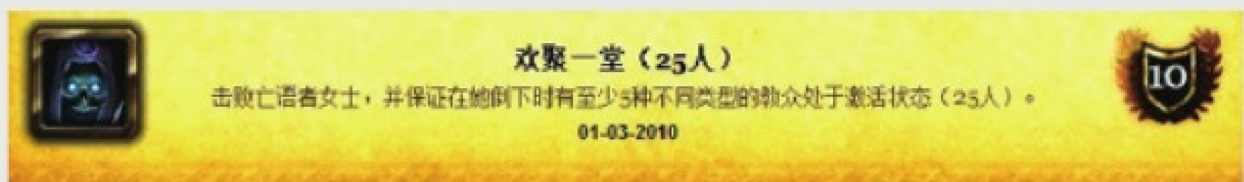
保证场面清理完毕的情况下，将Boss最后的一点魔法打掉，进入P2。此时Boss会从台子上下来，坦克需要第一时间接手。



在第二阶段，Boss会继续使用死亡凋零，并且会开始使用寒冰箭雨，因此死亡凋零施放时反应需要更加迅速。同时，Boss会召唤复仇的暗影，这些召唤出来的幽灵是不可被选择的，被盯上的相关人员必须注意移动。P2的站位其实并没有什么讲究，唯一需要注意的就是不要站的过于密集，这样可以防止死亡凋零影响过多的人。由于无胁之触的存在，坦克组需要轮流坦克Boss，3层无胁之触换T，否则DPS们可能会OT。而近战的盗贼等职业则安排好打断顺序，打断Boss对MT的暗影箭。

由于没有小怪的干扰，不做成就的话，P2相对P1更加简单。

五：成就



该Boss的成就为“满堂”，即要求在场面存在5种不同的小怪的情况下击败死亡低语女士。这要求保留P1产生的神教狂热者（人形物理怪）、神教拥护者（人形法系怪）、再活化的狂热者（亡灵物理怪）、再活化的拥护者（亡灵法系怪）、畸形的狂热者（僵尸）各一个的情况下杀死Boss，这个成就还是具有一定的挑战性的。

基本思路：

10人：由于10人小怪刷新很慢，1分钟才3个，且血量只有10万左右，因此完全可以等待小怪的累计。由于DPS相当富裕，所以是可以考虑使用3坦克的，牧师和法师的存在会让战斗简化不少。



原则：任何时候，保证场上有1只人形物理怪与1只人形法系怪，其他的多余的人形怪全部杀死。在保留的人形怪殉难或者黑暗活化后，保留1只亡灵法系怪与1只亡灵物理怪即可。当法系怪获得黑暗强化后，立即击杀，这是我们不需要的怪，因为强化的神教拥护者拥有巨大的破坏力，对团队威胁过大，这也是6选5不选它的原因。在法系怪殉难后，让牧师锁住，这里需要注意，如果法系怪给自己上盾了，那么需要物理职业将盾打破。当获得了两种亡灵怪与畸形的狂热者后，再等一波小怪，攒齐2种人形怪(因为之前的可能殉难或者黑暗活化了)，打进P2。

牧师可以选择穿150左右的命中装，可以有效提升锁的稳定性。如果能让亡灵法系怪全程被锁，那么对于战斗难度是个不小的降低。法师变羊物理人形怪，可以降低一定的坦克压力。P2阶段，驱散职业需要在每一次群体寒冰箭后驱散风筝手身上的减速Debuff，保证僵尸的顺利风筝。



25人：原则思路是与10人类似的，不同的是每波会刷新7个怪，思路上，保证场面有2个人形物理怪和2个人形法系怪存在即可。第一波的小怪，法师羊1个法系的，1个物理的，这样这2个羊保证了人形怪的存在。

之后，只要有法系怪殉难了，那么就把没有被变羊的所有人形法系怪全部杀死。在物理怪黑暗活化为僵尸，并且有物理怪殉难后，新刷新的所有没有被羊的物理怪也可以全部杀死。这样，在5种怪齐全后，将Boss打进P2。因为25人版本治疗多，坦克多，因此压力比10人小不少，P2正常打即可。

飞空艇大战

一、前言

在击败死亡低语女士后，联盟和部落开始向着冰冠城堡的第二层进军，但是在升空途中他们相遇了，于是基于一些OOXX的理由，必须要把对方干掉才能到达第二层。这场战斗联盟/部落玩家将乘坐破天者号飞空艇/奥格瑞玛之锤号飞空艇与对面的奥格瑞玛之锤号飞空艇/破天者号飞空艇展开空中接舷大战，战斗胜利条件即是击沉对面的飞艇。

二、场景布局/技能数据

如图为场景中出现的敌方NPC。除了敌方首领以及冰冻法师外，敌方的所有NPC共享下面的2个技能：

1.随时间升级的Buff，该Buff有3层。

第一层：驾轻就熟（Experienced）

造成的伤害提高30%。攻击与施法速度提高20%。体型增大25%。在NPC存活20S后NPC身上会出现这个Buff。

第二层：精兵（Veteran）

造成的伤害提高60%。攻击与施法速度提高40%。体型增大50%。在NPC存活40S后，驾轻就熟会升级为这个Buff。

第三层：精英（Elite）

造成的伤害提高120%。攻击与施法速度提高80%。体型增大75%。在NPC存活60S后，精兵会升级为精英。

这意味着任何一个除首领与法师外的NPC，都不能让他们存活过久，否则会对团队造成较大的威胁。

2. 绝望决心（Desperate Resolve）

提高60%护甲值与60%攻击速度。在生命低于20%时敌对NPC会使用该技能，很显然，这意味着坦克一堆低血量的小怪会相当危险，在小怪快死时坦克需要注意免伤技能/饰品的开启。

下面是各个NPC

名称：萨鲁法尔大王&穆拉丁铜须

血量：4880750

备注：这是两艘船上的首领，他们是无法被杀死的，如果你们执意要干掉他们，那么他们会在血量极低时秒杀你们全部。

当有人踏上首领所在的船时，首领便会开始攻击，很显然，我们需要1个坦克来拉住首领。

战斗烈怒（Battle Fury）

造成的所有伤害提高10%，持续20S。可叠加99层。该Debuff在首领开始攻击后，约2.5S会叠加一层，在15层后就会对坦克造成相当可观的伤害了，在成就战斗中，需要在15层后安排好坦克减伤链。

横扫：对面前的最多3个目标造成110%的武器伤害。

名称：柯尔克隆中士&破天者号中士

血量：10人为269620、25人为539240

备注：这是通过传送门传送到我方船上的精英级敌人，能造成可观的伤害，最主要的是他们会致死打击。

致伤打击（Wounding Strike）

对目标造成200%的武器伤害并使其受伤，任何对其使用的治疗技能效果降低25%，持续10秒。

剑刃风暴（Bladestorm）

对周围的最多4个目标造成近战伤害，每秒1次持续6S。

名称：柯尔克隆劫夺者&破天者号海员

血量：10人为107848、25人为215696

备注：这是通过传送门传送到我方船上的较小的敌人，普通模式下除了公共的二个技能外，并没有其他的特殊技能。

名称：柯尔克隆掷斧手&破天者号火枪手

血量：10人为107848、25人为215696

备注：这是对方船上前排的远程攻击单位，他们会对我方船上的人员进行远程攻击。登陆组以及本船留守人员在处理完其他敌人后应当击杀他们，防止他们升级。

投掷斧头/射击：2S施法。对单一目标造成（10人3800～4200、25人5700～6300）点物理伤害。

名称：柯尔克隆火箭炮手&破天者号迫击炮士兵

血量：10人为47184、25人为94367

备注：这是对方船上后排的远程攻击单位，他们会对我方船发射火箭，这也是对我方船体造成伤害的单位，在登陆组处理完对面的法师后，这些火炮手就是第二优先击杀目标了。

火箭炮：5S施法。发射火箭，击中时将会产生爆炸，对周围敌人造成火焰伤害并且对敌方炮艇造成攻城伤害。在施法完毕后，目标区域会出现一个醒目的红圈，之后火箭会击中该区域并爆炸，对区域内的人员造成（10人6300～7700、25人7200～8800）点火焰伤害，并对船体造成攻城伤害。

名称：柯尔克隆战斗法师&破天者号巫士

血量：10人为202215、25人为808860

备注：每隔一段时间，对方船上的3个法师会走出一个，来到船中央引导冰冻技能，将我方的火炮冻住。只有击杀他们才能继续使用我方的火炮，所以引导法术的法师是第一击杀目标。值得注意的是，坐在凳子上的法师不值得击杀，因为杀死后会很快刷新。

零度冰冻：集结空气中的湿气，将目标冰冻在冰块之中。施法者必须引导才能维持寒冰屏障。法师引导该技能时，我方的火炮会被冰冻住而无法继续攻击。

我方的火炮有2个技能：

火炮轰击：1号键技能，对目标发射一枚炮弹，造成1000点攻城伤害并产生6～10点热能。

焚化轰击：2号键技能，使用火炮所囤积的热能对目标发射一枚火球，造成1000点攻城伤害再加上每一点热能可造成额外的伤害。实际伤害，在90热能时大约造成8500左右伤害，在99热能时能造成10000以上的伤害。

火炮手的任务就是不停的按1，当热能在90左右时按2。

这里特别要注意，如果热能超过了100，那么积攒的热能会全部消失，并且火炮还会冷却3秒！这3秒任何事也做不了。因此要特别小心，别让火炮过热了。目前版本火炮有一些小Bug，在90+能量时连续按2可能会出现2个焚化轰击的伤害，能够大大增加DPS。另外，1技能和2技能是不共享公共冷却时间的，推荐火炮手不停的用鼠标点击1，然后在热能90+时按几下2。

三、配置

25人

坦克：2名，1名负责本船上对面传送过来的敌人，另一名带领登陆组在对面法师引导零度冰冻时到对方船上去搞破坏

治疗：5名，其中需要2名专门的单体治疗职业，推荐骑士

DPS：14名，分为两组，4～5人留在本船处理传送过来的敌人，9～10人在对面法师施法时跳到对面船上去搞破坏

开炮手：4名，任意职业

10人

坦克：2名，任务和25人相同

治疗：2名，最好有1名骑士

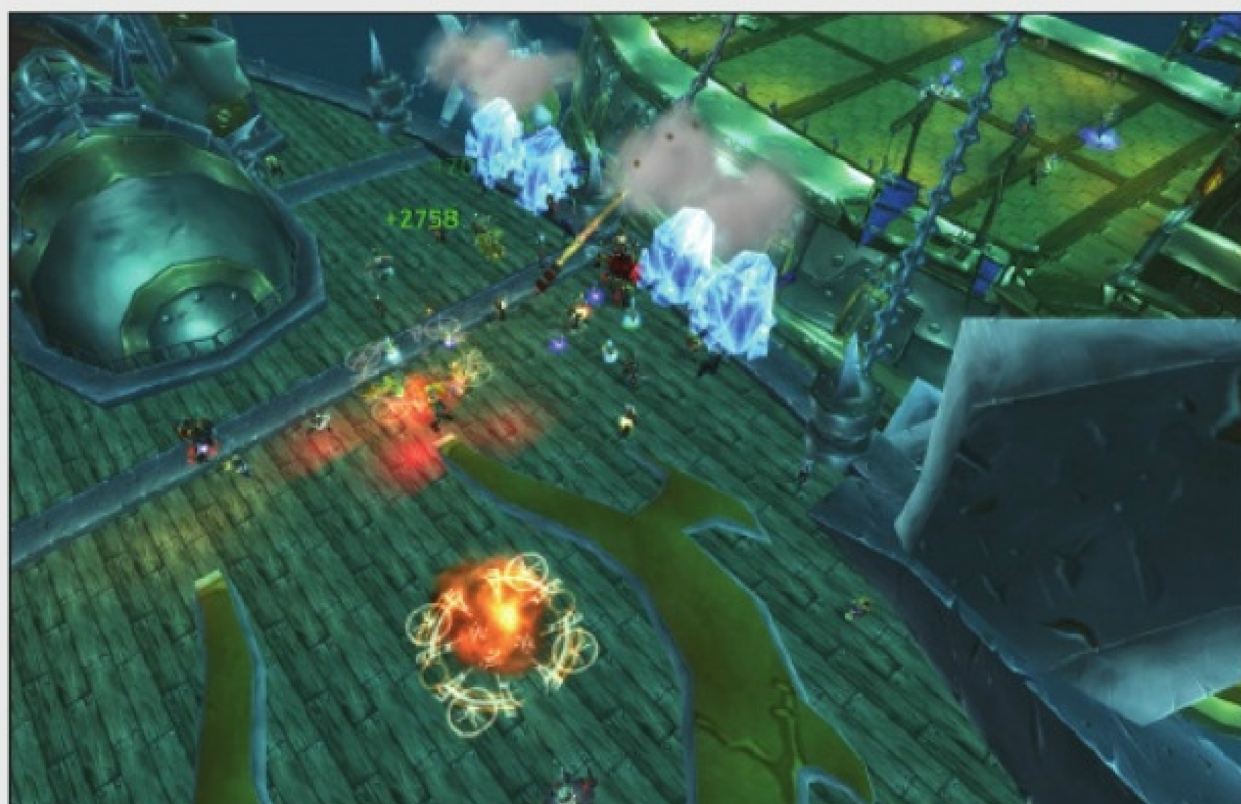
DPS：4名，1名留在本船处理传送来的敌人，3名随登陆坦克在对面法师施法时跳过去杀人放火

开炮手：2名，任意职业

四、普通战斗过程

首先，这场战斗的胜利目标为击沉对面的飞空艇。能够对对面飞空艇造成伤害的只有我方船上的火炮。每

隔一段时间（大约40～45秒），对方船上的法师会引导零度冰冻冻结我方的火炮，因此我方必须派人到对方船上把法师杀掉，然后开炮手继续开炮。



而在开战后，我方船上会多出一个传送门，门内每隔1分钟会出现一波敌人。在10人模式下，每波敌人由3个柯尔克隆劫夺者/破天者号海员加1个柯尔克隆中士/破天者号中士组成；25人模式下，每波敌人由6个柯尔克隆劫夺者/破天者号海员加2个柯尔克隆中士/破天者号中士组成.



因此团队将分成2个小组：到对方船上杀人放火的，和在自己船上抵御传送过来的敌人的。如图为对方船上的人员构成：



对于本船上的防御组，坦克需要拉住刷新的每波小怪，防御组AOE处理，坦克需要特别注意这些怪死前由绝望决心带来的额外伤害。



留守在本船上的团员还需要注意地上明显的黄圈，那是对面导弹的落地点,注意躲避。对于到对面搞破坏的小组，优先击杀目标为引导零度冰冻的法师，杀掉她后，处理对面船后方的火炮手，因为这些火炮手会对我方的船体造成伤害。之后可以跳回本船，因为如果对方船上一直有人的话，那么对方的首领会一直叠加战斗烈怒，在15层后会对坦克造成比较大的压力。在我方人员撤离后，对方首领会回到原位，同时战斗烈怒不再叠加，20S后即会消除。

对于登陆组来说，整个战斗流程可以表述为：在本船协助防御组击杀敌人→对面法师刷新，冰冻了我方火炮→跳到对方船上，击杀法师→顺便清理火炮手→回本船协助防御组击杀敌人→循环

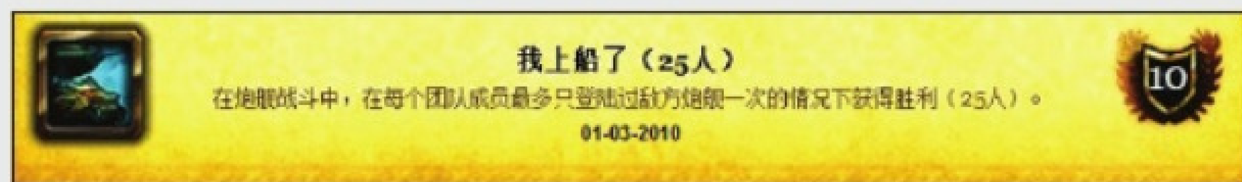


而对于防御组来说，战斗流程即是不断的击杀来犯的敌人，还可以站在船边上对对面敌人的掷斧者/火枪手进行攻击。



熟练的开炮手可以让对面只出3个法师就把对方的船打沉，不过一般来说会出4个法师。也就是说，在登陆组登陆3～4次后，战斗就可以通过，只要每个人都做好自己的事情，那么这场战斗是十分容易的。

五：成就战斗模式



成就要求每人只能上一次对面的船，目前版本设计有缺陷，要完成这个成就，那么必须只能在对面的船上降落1次。如果在对面船上使用了2次火箭背包，成就将无法达成，这需要特别注意。因为每个人只能上对面的船一次，而正常来说，需要击杀4个传送门法师，因此我们将团队分为2部分。

A组：1坦克，2治疗，9DPS

B组：1坦克，3治疗，9DPS

在第三个零度冰冻出现前，B组的4个DPS负责开炮，B组的1个治疗（他应该是个骑士）站在船舷边通过道标治疗2个坦克，同时，B组坦克负责本船上的敌人，B组剩余的5个DPS负责防御本船。而A组的12个人在第一个零度冰冻出现时立即登陆敌船，击杀法师。然后呆在敌船上杀人放火，A组坦克注意顶住对方首领，直到第二个法师开始引导第二个零度冰冻，此时，杀死该法师。在第二个零度冰冻解除后，A组12人回到本船。第三个零度冰冻出现后，A组的4个DPS负责开炮，原来开炮的B组的4个DPS，随整个B组登陆到对面的船上。此时，A组的坦克负责拉本船上的小怪，A组剩余的5个DPS清理本船上的小怪。而B的13人则到敌船上杀人放火。同样，在杀死第三个法师后，B组成员必须要等到第四个法师引导零度冰冻并杀死后才能回到本船。在杀死第四个引导零度冰冻的法师后，B组回本船，此时，敌船差不多也被击沉了。如此操作的难点在于每个到对面船上的坦克可能要承受对方首领25+层战斗烈怒的攻击。需要安排好技能链，在15层（对于DK来说）或者18层（对于战士来说）或者20层（对于骑士来说）战斗烈怒时，依次开启保命技能，牧师的守护圣灵也应该安排在保命技能链内，装了铭文的圣灵可以保证每次都能释放。同时，跟随本组的2名治疗应该全力治疗自己的坦克。只要坦克不死，那么这个成就还是比较容易达成的。

死亡使者萨鲁法尔

一、前言

在愤怒之门的战斗之后，小萨鲁法尔被巫妖王变成了死亡骑士。他将是冰冠堡第一个区的守关Boss。关于小萨鲁法尔本身有太多的故事，战前和战后的对白还是相当感人的，这里的剧情是联盟和部落都不能错过的，此处不作过多剧透。

二、技能／数据

血量：10人为8785350、25人为31376250

血魄连结（Blood Link）：

死亡使者萨鲁法尔的技能以及召唤的生物造成伤害时将获得血魄威能。

血魄威能（Blood Power）：

每获得一点血魄威能可使萨鲁法尔的体型增大1%，同时造成的伤害提高1%。血魄威能来源于萨鲁法尔的各种技能，以及他召唤的血兽的成功攻击。

堕落勇士印记（Mark of the Fallen Champion）：

死亡使者萨鲁法尔的近战攻击将会波及目标，造成额外的物理伤害。若目标在受此效果影响下死亡时，萨鲁法尔将会恢复总生命力的5%（英雄模式里为20%）。萨鲁法尔在获得100点血魄威能后会随机指定一个目标使用该技能，同时他的血魄威能数值回归为0。中了此Debuff的玩家，在萨鲁法尔成功造成一次近战攻击后，也会同时受到（10人4275～4725、25人6175～6825）点物理伤害。该Debuff不可被任何技能移除，就算灵魂状态都会有这个Debuff，直到萨鲁法尔被击败。

沸血（Boiling Blood）

使一名敌人的血液沸腾，每3秒造成5000点物理伤害，持续15秒。该技能冷却时间为9秒，但不一定冷却后就使用（大多数情况为CD就用）。萨鲁法尔会对随机的（10人1

25人3）个目标使用这个技能，沸血的每一跳伤害都会使萨鲁法尔获得1～3点血魄威能。在3.3.2里，这是本场战斗的主要血魄威能获得途径

血魄新星（Blood Nova）

使一名随机敌方目标的体内爆出鲜血，对周围12码内所有敌人造成（10人7600～8400、25人9500～10500）点物理伤害。被攻击到的每个目标会为萨鲁法尔回复2点血魄威能。该技能的冷却时间为20秒。

血魄符文（Rune of Blood）

萨鲁法尔对被标记血魄符文的目标所施展的近战攻击将会吸取生命力。该标记持续20秒，冷却时间大于20秒，萨鲁法尔会对当前坦克使用这个技能。当坦克身上有该标记时，萨鲁法尔的每次成功的近战攻击会吸取坦克（10人5100～6900、25人5950～8050）点生命值，并以10倍的量治疗萨鲁法尔，同时萨鲁法尔会获得1点血魄威能。这要求坦克一旦有了此Debuff，必须立即换T。

呼唤血兽（Call Blood Beast）

开战后每过40秒，萨鲁法尔会召唤（10人2、25人5）只血兽，血兽每次成功命中目标都会为萨鲁法尔回复1点血魄威能。

血兽生命：25人模式90997、10人模式100096。血兽本身减免70%疾病伤害以及95%的AOE伤害，因此它们只能被单点杀死，不可被AOE。在血兽被召唤的时候它们还会使用“血魄气息”的技能，使周围人的移动速度减缓80%，并使血兽攻击力提高300%，持续10S。

狂乱（Frenzy）

萨鲁法尔进入狂乱状态，攻击速度提高30%。这是萨鲁法尔血量低于25%时的小狂暴。

整场战斗获胜的核心是控制萨鲁法尔的血魄威能，萨鲁法尔会通过各种技能以及他召唤出来的血兽的攻击获得血魄威能，下面是萨鲁法尔血魄威能的获取途径：

技能名,血魄威能获取详情

堕落勇士印记,在3.3.0里是会为萨鲁法尔回复血魄威能，3.3.2里移除了这个效果，不再回复血魄威能。这个改动导致3.3.2的萨鲁法尔能量回复变为了线性的。

沸血,每个沸血的每跳如果造成了实质伤害，那么萨鲁法尔会获得1～3点血魄威能.

血魄新星,被攻击到的每个人，如果承受了实质伤害，萨鲁法尔会获得2点血魄威能，注意，血魄新星是对一个人施放的，被施放的人不会受到伤害，也就是说，如果人与人保持12码以上，那么血魄新星是没有伤害的。

血魄符文,有血魄符文Debuff的坦克在收到萨鲁法尔攻击时会为萨鲁法尔回复1点血魄威能

血兽攻击,血兽的每次成功攻击会让萨鲁法尔获得1点血魄威能，因此要尽量让血兽打不到人。

三：配置

10人

坦克：2名，需要换T来应对血魄符文

治疗：1～2名，10人模式一般最多1个印记，因此2名治疗足够，如果能保证不出印记，1名治疗也完全可以。

DPS：6～7名。

25人

坦克：2名，需要换T来应对血魄符文

治疗：1～4名，一般采用3治疗

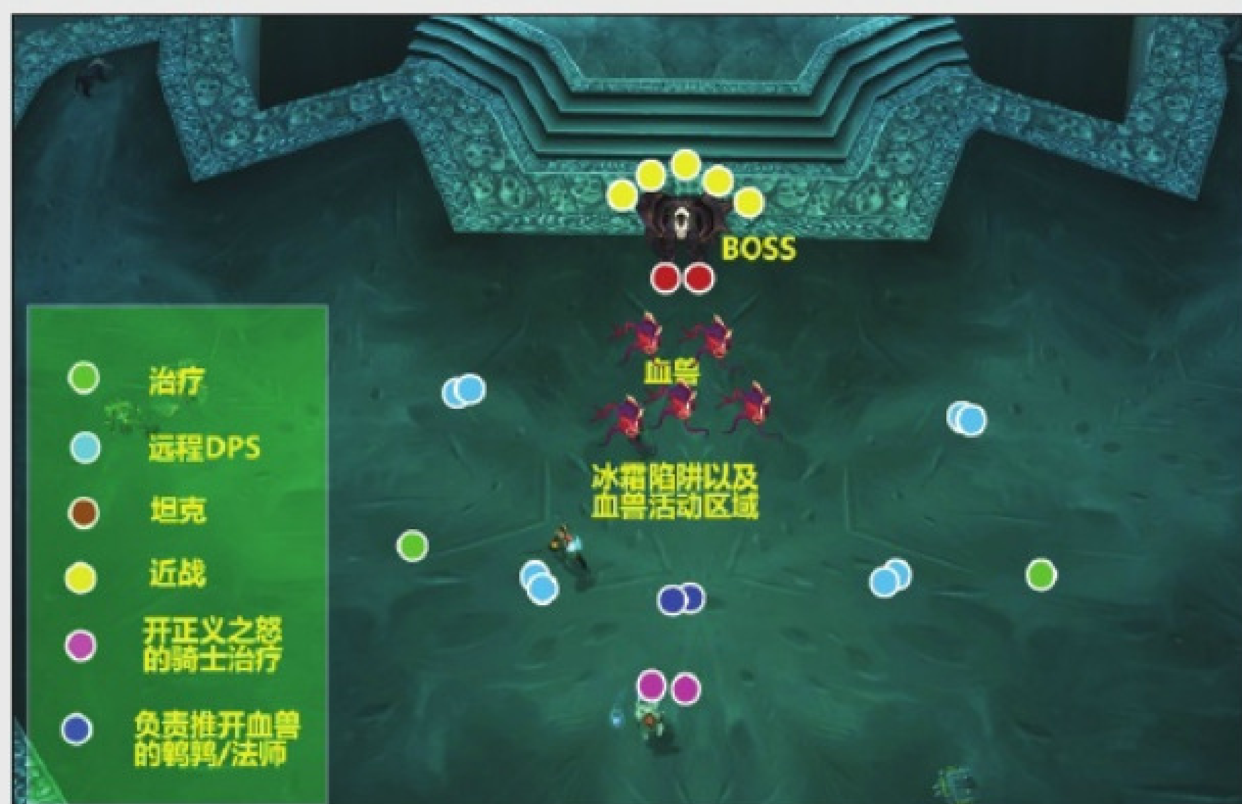
DPS：19～22名。对于近战来说该战斗就是木桩，而远程需要在血兽和Boss间切换。

四、战斗过程

该场景的成就要求在出现第6个堕落勇士印记前击杀萨鲁法尔。很显然，堕落勇士印记一多，基本就不可能战胜Boss了，因此能够击杀Boss的团队一般都会获得成就。

所以该场战斗成就和正常的战斗过程是统一的。由于血魄新星的伤害机制，要求团队分散站位，最多2个人重合站，保证萨鲁法尔无法从血魄新星获得过多的能量。

基本流程：整场战斗在“攻击Boss–处理血兽”之间不断转换。由于血兽攻击到人会给Boss回复能量，而本场战斗的重点是阻止Boss获得能量，因此，不让血兽打到人是战术设计的核心思想之一。我们采用骑士开正义之怒的办法来吸引血兽的注意，如图所示，骑士在6点位置治疗，血兽出现后通过治疗仇恨吸引血兽的注意力，然后在骑士与血兽之间设置冰霜陷阱（猎人），当血兽接近骑士时，法师/鸟德负责击退血兽，给远程争取更多的击杀时间。在血兽出现前，近战需要特别注意，尤其是惩戒骑士，必须在血兽刷新时停止使用神圣风暴，避免血兽刷新后攻击惩戒骑士本身，导致给Boss回能量。在击杀血兽后，远程将火力转回Boss身上。由于血兽对AOE技能有95%的伤害减免，因此血兽只能单杀，也即每40秒远程需要处理总血量45万的血兽。



Boss会在25%时小狂暴，此时打开嗜血/英勇，全力Nuke Boss。

Tips：

1.配备一个戒律牧师。由于吸收伤害是不会给Boss回能量的，因此安排一个戒律牧师给中了血沸的人保持盾能够大大减缓Boss的能量获取速度。

2.猎人在每轮血兽刷新前需要布置好冰霜陷阱

3.两位坦克交接要迅速，一名坦克身上有血魄符文时另一名坦克需要立即接手。



新《蜀门OL》千人副本南疆大陆攻略

《蜀门OL》2010年新版上线，但作为此次新版最大卖点之一的千人副本南疆大陆受到众多玩家的关注。凭借自身独有的纳米引擎技术，新《蜀门OL》突破传统副本模式，开创了千人副本的先河。与传统副本模式相比，千人副本大大提高了副本Boss的难度，同时也更强调了大规模团队作战的配合。更加宏大的战争场面，更加丰厚的奖励物品，南疆之行将为你带来一场视觉与心灵的震撼！

周日开启 千万侠士共赴战场

每周日晚19：00—21：00千人副本南疆大陆都将准时开启，当然遇到特殊活动，新《蜀门OL》也会另行增加副本开启时间。开启时，系统将以公告形式告知全服玩家。千人副本从“育成村”的传送点“南疆大陆传送门”进入，坐标（11，－1657）。角色等级大于40级的玩家可以通过传送门进入千人副本南疆大陆。



千人副本南疆大陆最大的特点在于其没有人数限制，进入的玩家均在同一副本中。且在战斗过程中，玩家不能互相攻击、PK，而且即使被怪物击倒，也不会发生任何死亡惩罚。千人副本南疆大陆持续2小时，在这2小时内，玩家可以自由出入。而当21：00时，所有副本内的玩家无论是否成功打通副本，都会被系统传送至育成村，直到下次副本开启才能进入。

危机重重 千人副本南疆大陆构成



千人副本南疆大陆由三个大型区域组成，分别是猿猴部落、孢泽林地、石笋坡，每个区域都有Boss看守。同时，各部分间都有空气墙间隔，玩家必须击倒上一区域的看守，才能顺利进入下一区域。每个区域的看守Boss分别为：看守猿猴部落的汉江巨猿、看守孢泽林地的般罗曼陀花、看守石笋坡的雅鲁藏双头蛟。

丰厚奖励 千人副本南疆大陆任务一览

在历时2小时的千人副本挑战过程中，玩家还身负着艰巨的任务。每个进入千人副本南疆大陆的玩家，都可以在育成村与南疆勇士之魂对话（30，－1640），接取“勇士盛宴”系列任务。这个系列任务由三大任务组成。玩家可在进入南疆副本前一次性接取，在按照任务要求击倒相应Boss后，与刷新的NPC对话即可完成任务。凝神果、紫玄果，以及双倍经验丸等丰厚的任务奖励，绝不会辜负你付出的时间、精力。

同时帮会玩家还可以在帮会领地的“生命之石”处，接取帮会任务。击倒相应千人副本南疆大陆Boss后，玩家可以获得特殊的任务物品，通过该物品，玩家可以获取独有的帮会奖励，或是通过该物品在帮会领地内召唤出世界Boss，获取相应的奖励。

步步为营 南疆副本通关揭秘

进入南疆大陆后，可沿一条直线进入女娲平台，女娲平台的末端由精英首领怪物猿猴首领带领一群猿猴喽啰看守，猿猴首领的攻击为普通攻击，可由技术较好的玩家引出猿猴首领后，进行Boss战，但注意Boss位置，拉远后会重新归位，建议将猿猴首领拉到下图位置：



击倒后猿猴首领，会刷新5个南疆宝箱，并且一路通往Boss汉江巨猿的小猿猴均会消失。通过猿猴村落后进入猿猴平台，猿猴平台由Boss汉江巨猿看守，玩家需要先击倒Boss汉江巨猿后，才能通过猿猴平台进入下一场景。猿猴平台分为上下两层，同样Boss的攻击方式为分为上下两层不同技能的攻击。建议可由近战职业在平台下吸引Boss仇恨，远程职业在平台上尽力输出。

击倒Boss汉江巨猿后，通往孢子林地的通道也将开启。孢子林地由两个精英首领怪物孢子人看守，攻击方式为普通攻击，可由高防职业引住仇恨后击倒。虽然只是精英首领，但孢子人的掉落同样丰厚，除了刷新的5个南疆宝箱以外，还有几率掉落59级护符和58级各职业装备。

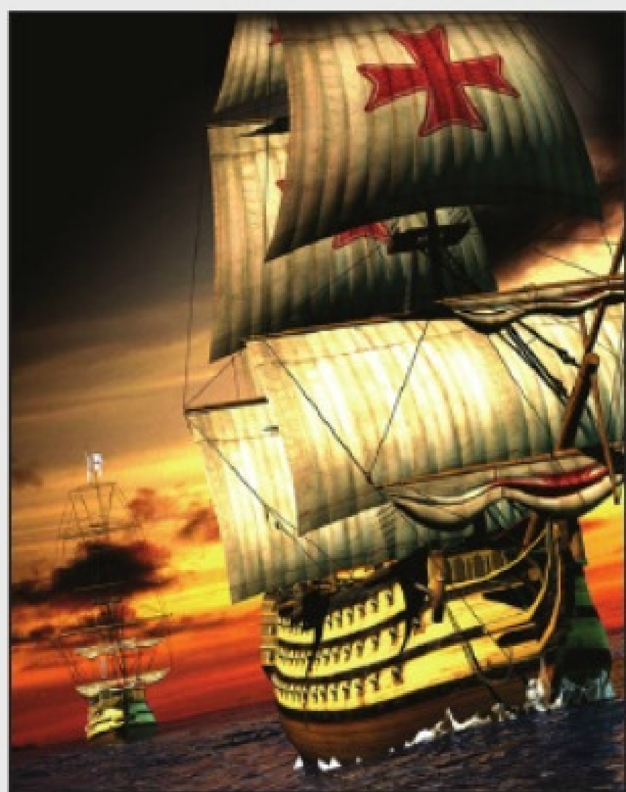


孢子林地的左下角，栖息着Boss般罗曼陀花，它的周围生长着大量的荆棘，荆棘的攻击较高，但是血量不多，建议玩家可以先击倒拦路的荆棘，待清理出一片开阔地，再进行Boss战。先击倒围绕般罗曼陀花的6片花瓣后，才能攻击般罗曼陀花的主体：花蕊。此时般罗曼陀花正处于第二阶段，玩家需要齐心合力，才能将其击倒。

进入石笋林后就直接面对Boss雅鲁藏双头蛟，它的攻击十分强悍，并不可思议的分为红色和蓝色两个头颅，玩家需要分别击倒2个头颅！建议玩家可先击倒红色部分，红色头颅离复活点较近，且攻击蓝色头颅前需要经过红色头颅的攻击范围，为避免无谓的牺牲，先行击倒红色头颅还是很有必要的。

宏大的战场、激烈的战斗，千人副本南疆大陆将给玩家带来难以想象的激情体验。同时在《蜀门OL》2010年新版中，玩家还能体验到更多精彩的内容。全新百蛮山地图开放，全新套装酷炫登场，玩家福利系统开启，更多精彩、更多挑战，新《蜀门OL》等你一一体验。P

《航海世纪》水手心经 追逐海洋霸主之路



由游戏蜗牛耗时四年打造的《航海世纪》可以说是家喻户晓，作为国内第一款自主开发的全3D航海类网络游戏，自推出五年来和无数玩家风雨同舟，游戏以富有传奇色彩的16世纪中叶的地中海地区为世界背景，为玩家们提供了一个实现大航海时代梦想的舞台。以游戏类型而论，《航海世纪》虽然含有类似武侠RPG元素，但由于其中还加入了航海类冒险游戏的特点，在本质上又和RPG存在着很大的区别。那么，如何才能在最快的时间内站稳脚跟，并最终成长为七大洋的霸主呢？看下去你就知道了。

准备篇·恢弘的世界

在《航海时代》中，玩家的故事将从16世纪的欧洲地中海开始，游戏中的角色每个人都有一段传奇般的身世之迷，他们中有无坚不摧的元帝国远征军后裔，有历史永载的丝绸之路商队后裔，著名的探险家马可波罗与中国郡主一段鲜为人知感情而产生的后裔，还有早期中国航海家的商船为西欧海盗劫掠的后裔。所有的角色都有一个坚定的信仰：作为被遗留在国外、漂流在国外的华人，祖国才是自己唯一的归宿，坚定不移的目标，寻找、回到祖国怀抱的信念支持着每个角色……苍凉且恢弘的背景，似乎将我们每个人都带回到了当年，那个海水与烈焰交织的激情岁月。

诞生篇·勇敢的水手

开始《航海世纪》游戏，玩家的出生地一般会比较集中在雅典和贝鲁特这两个新手城市，同时伴有一系列的新手任务做辅导，玩家可以通过新手任务一步步的积累经验和资金，为将来的航海打下基础。当然也可以在得到小船后立即开始航海的里程。每个角色都可以在游戏中学习海战、陆战、生产这三大类共17种技能。值得注意的是，游戏通篇采用的是职业级别来区分新老玩家，而不是用整体级别来区分。可能某些玩家在陆战方面极其强悍，而下了海就对海战一窍不通了。

贸易篇·在乘风破浪中起航

丰富的海上贸易和探险是玩家喜欢航海游戏的一个重要因素，在《航海世纪》中自然也离不开它，游戏中的每个城市都有交易所，并且交易所中的货物会根据所在城市的不同而提供当地特色货物。在贝鲁特，打算一开始就准备跑船的玩家可以先到当地的交易所去看看。因为交易所中的货物有级别的限制，新手玩家一开始只能购买一级的货物。有一点要提醒一下，新手玩家购买的货物将会放在船上，而新手船是非常小的小船，所以建议大家在购买货物的时候，一定要注意船只的载重，新手船建议只购买6到8个货物就可以了。

当玩家载了货物之后，就可以出海了。在《航海世纪》中，比较适合新手玩家的贸易线路为贝鲁特——伊斯坦堡，航线全程预计4到5天，建议玩家把给养带到10天左右，因为在游戏中跑船需要风力的支持。在顺风，并且是大风的情况下，3天就可达到。如果是逆风或者无风的情况下，到达时间可能加倍。此外，在海上，不时出没的海盗会抢劫过往的玩家。所以，新手一定最好找人组队，让经验比较丰富的玩家带着跑，跑上几次就对航线比较熟悉了。在通过跑商积累了一定资金以后，建议玩家尽快将手中的小帆船改造成小商船，这样就能多拉货。改造需要在船厂进行，需要一定的材料，大家可以通过玩家之间的交易获得，也可以通过学习相关材料的采集技能之后自己采集。

进阶篇·地中海的召唤

在《航海世纪》的地中海场景中，分布着大小共计13个城市，并且还有近10个海盗岛和冒险岛。由于游戏的海图，采用的是探险构图制度，所以玩家没有到过的城市都会用黑暗表示。当新手的跑商技能达到一定的阶段以后（口才11级，构造10级），玩家就可以在伊斯坦布尔将船只改装成2级的中型商船。另外玩家还可以购买船首像、船横等道具来提升船只的性能。

在进入到2商阶段，玩家就应该有选择的开始探索地中海地区了。以向西探索为例，目的地暂定为巴塞罗那，沿途会经过威尼斯、阿而及尔、亚里山大、热内亚这几个城市。并且可以在这几个城市的郊外和码头沙滩上探索一下，可以发现许多发现物品。提交发现物可以获得声望值，拥有320的声望申请到勇士称号后，玩家才可以在游戏里使用喊话公聊。

和现实中的海运贸易相同，货物产地和交易地间距越远，货物的价格就越高。而中型商船在载重和续航方面自然有相当的提高。因此跑长线是一条比较稳固的发财途径。此外，在《航海世纪》游戏中，还提出了一个“流行”的概念，在游戏中的每个城市，每个星期都会变更一下流行货物的品种，流行的物品将升值好几倍，相反则会贬值，由于流行货物的时效性不好把握，如果没有十足的把握，建议大家是安心的去跑长线比较好，否则很可能得到一个血本无归的结果。



杂技篇·小技巧大用处

可以肯定的说，《航海世纪》的生产类技能是每个玩家都要学的。不但要学，还必须全部学。生产技巧包括：种植、伐木、采矿、捕捞、炼金、缝纫、铸造。除缝纫外，基本上都是必修的技能。简单地说，学习铸造后，玩家就有了制船的能力，制船的等级越高，修理自己船的修理时间就越快。如果在海上遇到暴风雨或海盗炮击之后，伤残的船只会行驶得非常慢，这时候就需要玩家自己修理。

值得一提的是，在《航海世纪》中有个误区，很多跑商的玩家都不怎么去练陆战技能，以至于当被海盗打劫时不小心进入肉搏的话，往往都会损失惨重，所以在游戏中切不可厚此薄彼，海战和陆战技能一样重要。

尽管说了不少，但《航海世纪》中依然还有很多值得大家去探索的地方，只要平时多加留意学习再加上腿脚勤快些，成为七大洋霸主并不是难事！

成吉思汗 还你一份铁血的真实

放眼中国历史，若说经济最为鼎盛的是唐朝的话，那么，地域最广阔然是成吉思汗铁骑带领下的成吉思汗时代了。一代天骄成吉思汗，无疑是中国历史上传奇的帝王。他以他来自草原的方式，席卷中原大地，他带领的铁骑踏上了莱茵河畔，让整个欧洲，整个世界，都在他的铁蹄下震颤。

想来很多人都有扼腕叹息，有生不逢时之感。希望与成吉思汗一起驰骋天下，体验那份铁血与激动的定然有不少人。那么，有这样遗憾的玩家大概不用再扼腕叹息了——2009年由麒麟公司推出的大型国战网络游戏《成吉思汗》，能还玩家一份铁血与真实。

《成吉思汗》是由麒麟公司于2009年正式推出的一款历史网游巨作，在游戏中，玩家们作为一位蒙古战士，一面接受现实的历练，一面通过一位神秘的钥匙老人穿越记忆之门，帮助成吉思汗征战天下，并取得他需要的二十四支箭，从而成长为一个有勇有谋的强大战士。《成吉思汗》的游戏方式多样，不管是任务副本、在线活动、帮会活动还是国战，都是极其细腻而具有娱乐性。而在这其中，最为真实的当属隆重推出的国战系统。

独特法则，全民国战

国战，国战，国家之战斗。如前所述，成吉思汗铁木真是一个极为好战之人，他带领蒙古铁骑对无数国家发动了战争，征服了无数国家的领土。而游戏里，玩家们虽然身处的已经是100年后的时代，然而所处的四大属国却依然相互碰撞摩擦虎视眈眈，元朝政局也同样是风云诡谲。因此，国战玩法“屠城战”，成为了必然趋势。

在《成吉思汗》中，玩家们在国王的带领下发动国战“屠城战”， 屠城战分为攻城和守城，当国战开启时，国民将停止一切事情，全心全意投入到屠城战中来，无法升级任务等等。正所谓国之兴亡，匹夫有责，这样的设定能更好的使玩家投入到国战设计当中来。让玩家切实体会到，国之兴亡对玩家们的影响。屠城战分为很多种，地道战、城战、斩杀大将等等。地道战不由让人想起了抗日战争时期的人民与鬼子之间的斗争；而城战在城中争斗，则更有捉迷藏一样考验智慧与技巧的成分在其中；斩杀敌国大将则不由令人想到“擒贼先擒王”的俗语……这样将战场分为若干块，并将现实生活中耳熟能详的战争巧妙的融入了游戏中，使战场更加令人觉得仿佛发生在现实生活中一样。

而为了支持屠城战，国家多样的内政任务，税收任务，以及全民津贴都将福利洒向每一个国民。同样，这些任务也是支持着屠城战的，特别是津贴任务，更是因屠城战而有些许变化。同样，玩家每如果不同



意国王的意见更可以出言弹劾，甚至自行争夺国王之位，建立起属于自己的王国并带领他按照自己的方式走下去。

由此可见成吉思汗是一款极为真实的铁血游戏，不论斩杀大将还是攻守城池，都与真实中的情况紧密相关。他很好的模拟了一个国家的运作方式，通过这种模拟将玩家们更好的带入游戏氛围中，在游戏中，由玩家自己塑造一个强大或弱小的国度，由玩家自己去决定国家的走向。而模拟真实战争而生的国战，更是为玩家们提供了一个广阔的平台进行战争和厮杀，让嗜血的玩家们有一个空间去为国家战斗，为自己而战斗。《成吉思汗》用他独特的游戏方式无声写照着那个时代的法则：弱肉强食，只有足够的铁血情怀，才能在这个世界生存。

国家兴衰 匹夫有责

一个国家想要生存，便不能安于现状，想要在国战中取胜，则需要每个玩家的共同努力。一场战争中，取胜的因素是多元的，这亦与现实生活中不谋而合。

因素一：一个优秀的领导人

想要取胜战场自然需要一个优秀的指挥，因此国王是能否取胜的关键。国王不仅要能冲锋陷阵，更要有极高的决策力。屠城战的时候要能在战斗中认清形势发展，并指挥玩家们进行正确的应对，才能使玩家们将损失降到最低。除此之外，国王必须要有过人的人格魅力和气度，要善于拉拢各个国家的高手，因为优秀的高手会对国力增加不少。如果能够驾驭好这些高手，让他们为你出生入死，那么屠城战时必能起到奇兵之用。正如现实中成吉思汗那样，有类似木华黎、札木合、哲别那样的赤胆忠心之士供他驱驰，他才能更好的征战四方，无往不利。因此，一个优秀的领导人，是屠城战的关键。

因素二：玩家协作

屠城战是全国玩家的事，如果其他因素都完美无缺，但是广大的玩家们不配合协作，不听指挥，那么国战也不能容易取胜。屠城战需要胜利，玩家首先需要的是服从，认真听国王调度。其次便是各司其职，输出的要知道输出，奶的要知道奶，吸引火力的要知道吸引火力。成吉思汗的铁骑能够一统江山，与他军队的彪悍与忠诚是密不可分的。假使说该冲锋的时候骑兵不知道冲锋，该攻城时骑兵却不思攻城，那么成吉思汗如何无往而不利，赢得如此多的胜利呢?

因素三：装备和药品

一个国家的整体装备如果强大的话，想必在国战中对于对手的是极为沉重的心理压力。而药品更是战场上必不可少的物资。装备和药品，就好像是粮草和兵甲。俗语说，三军未动，粮草先行，药水就好像粮草一样，能源源不绝的给予玩家们动力，支撑不至于倒下。历史上不论是哪场战役，必然先夺对方粮草，断其后路，就是同样的道理。

以上这些因素大约玩家们见了会觉得似曾相识，不错，因为这些法则正是由现实生活中应用而来。极尽真实的模拟战场才造就了现实中同样适应的条例，更让人觉得没有丝毫陌生感。P

小兵传奇精彩上演《亮剑》3.20公测荣耀开启



阳春三月，草长莺飞，神州大地一片勃勃生机。不经意间，2010年的春天已经悄悄到来。在这金虎送福的喜庆年份里，今年的春天也显得格外的喜气。

是的，这绝对是个令人兴奋的三月，尤其是对于广大网游玩家们来说。因为玩家们期盼已久的超人气红色军事网游大作《亮剑》公测，于3月20日起正式震撼开启。与此同时，众多全新的特色系统也将一起重磅推出。

更跌宕起伏的游戏剧情，更精彩刺激的任务挑战，更自由畅快的热血PK……更多精彩体验，尽在《亮剑》公测。想要了解更多有关《亮剑》公测的新鲜内容吗？赶快一起来看看吧。

小兵传奇，士兵到元帅

人们常说，不想当将军的士兵不是好士兵。的确是这样，试问哪一个优秀的士兵不想成功完成到声名显赫的元帅的华丽转身呢？更重要的是，这个梦想其实离你并不遥远。《亮剑》公测版本中最新开放的部队成长系统，将让你有机会迅速圆上自己的元帅梦。





据介绍，在《亮剑》公测版本中，玩家角色将新增一项新属性——“威望”，而玩家角色将根据自身的威望值获得对应的军衔。而提升个人威望的最佳方式，莫过于选择创建或加入一只英雄的部队。当玩家加入一个部队后，部队的威望会随该玩家的增长而增长。当玩家离开部队后，部队的威望将和该玩家无关。

当然，对于还没有或暂时没有加入部队的玩家来说，也可以通过参加比武、比武场大演练等方式来提高威望。只不过，不在部队中的玩家不能参加军衔排名。所以，对于有志于成为万众瞩目的元帅的玩家来说，赶快叫上你的兄弟们一起来打造一支无敌于天下的雄师劲旅吧。

此外再提醒一句，玩家角色在拥有军衔后，每周将能领取一次“军饷”。军衔越高，“军饷”也将越丰厚哦。



阵营部队战，PK新体验

无兄弟，不战斗。个人PK爽，比个人PK更爽的是群P。在《亮剑》最新的公测版本中，新增了全新的群P系统——部队战，让你在游戏中一次爽个够。

《亮剑》部队战期间，交战双方PK无任何惩罚，让你想怎么战就怎么战。游戏中，只要一方部队首长在军长宋哲元处单方宣战，部队战就正式开启。每天的12：00到22：00可以宣战。宣战后半小时生效。每次部队战2小时。一个部队可以同时与多个部队宣战，也可以同时被多个部队宣战，但不能对同阵营的部队宣战。与此同时，部队在任何时候都可以和相同阵营的其他部队结盟。结盟后，只要不解除结盟，相关部队间一直为结盟状态。结盟部队双方中任何一方长官，也可以单方面解除盟约。结盟与解盟的请求，也是在军长宋哲元处申请。同时，为了保护新人，40级以下地图不能进行部队战，即部队战规则只对40级以上地图生效。对于不想打部队战的部队长官也可以在军长宋哲元处开启休战。休战后，取消当天本部队主动宣战和被宣战的所有部队战，而且当天无法被别的部队宣战。

怎么样，还不错吧？想要感受最激爽的战斗体验的话，就来参加《亮剑》部队战吧。

除了上述特色系统外，《亮剑》公测时还将开放各种最新的个性排行榜、游戏内的休闲小游戏及最新的部队大演练等众多新鲜内容，让你的“亮剑”之旅更加多姿多彩。

动心了吗？还等什么，赶快和热血儿女们一起来“亮剑”扬威吧。P

《龙魂》：真男人展露血性的唯一选择

《龙魂》是一款东方奇幻背景的3D网游，以架空大陆为故事背景的《龙魂》，玩家在游戏里将体验的一个混乱的大陆，在这个大陆上，你不但要面对残酷的自然环境，还有各种人为的危险，各种邪恶的势力，天下大乱，你要在乱世中生存下去，只能各显手段。真男人的顶天立地、英雄气概，真男人的血气方刚、儿女情长，真男人的沙场霸气、战场无畏，一切有关血性男人的豪爽气焰，在3D古代战争题材网游《龙魂》里，你都可以找到你想尝试的故事！

玩家不仅可以在《龙魂》中看到全新3D引擎带来的一流游戏画面，还能体会到不同武器部件组合、技能搭配、宠物坐骑等带来的爽快感，4大职业8种不同的武器让你看到更多不同的华丽招式，千奇百怪的怪物和各种风格的场景让你在游戏中目不暇接。

四大基础职业，玩出无限特色

《龙魂》希望让玩家在游戏中找到真男人血气方刚、顶天立地的大丈夫血性感觉。游戏共有四大职业，分别是战士、猎手、法师和刺客，每个职业都有两种发展方向再加上四大职业共有的战术系，将会搭配各具特色的技能特性，打造出个性十足的游戏角色。

战士 ：战场上的狂暴斗士，炮火中的英雄先锋。惯用长柄武器，具有非常高的攻击力，用双手武器，攻守兼备，同样具有骇人的打击力度。身穿厚重威猛的铠甲，手持坚固重盾，华丽近战中尽显王者雄风。战士是什么样子的？手持两把大斧，不着重甲，每逢战阵必冲锋在前，人来剁人，马来砍马，当然，这只是战士的一种，我们又称之为“李逵”。但是对于一个合格的战士来说，时刻保持和敌人近身搏斗的重要性是不言而喻的，只要你的目标在你身边，就会任你蹂躏，“裂筋”留住你的目标，然后“碎颅”可以让你的目标瘫痪，接下来，还需要再说么，自然是为所欲为了。

法师 ：作为神之使者，可以轻易驱使冰、火元素，通过召唤元素属性的能量产生毁天灭地的杀伤力。身材纤细的法师，穿着飘逸的布甲，凭借超凡的智慧和技巧成为傲视群雄、呼风唤雨的霸者。当然在《龙魂》中法师有两种PK路线，追求高爆发的法师，选择离火系，强悍的爆发能力让你在最短的时间内就能造成巨大的伤害，“凤凰”、“龙炎”让对手望而却步，但是如果不能在爆发阶段干掉目标的话，只能转身逃跑保命了。相反走“玄冰”路线的法师，在提高自己控制能力的同时，也丧失了高爆发的能力，只能在无尽的纠缠中，用自己风骚的操作赢得胜利了。

刺客 ：在黑暗中以迅雷不及掩耳之势毙杀敌人的鬼影杀手。主近战在瞬间一击必杀敌人的暗杀和中程的毒性攻击辅助配合具有强大杀伤力，并且能在迅捷的刺杀攻击后牵制敌人。作为一个近战，没有战士那种一往无前、同归于尽的气势，必须要靠自己风骚的走位，“淫荡”的操作来控制对手，把他们





定在原地当木桩来打。无论强力控制能力还是强大的爆发伤害都是有代价的，盗贼如同纸片一般脆弱生命，注定盗贼的操作一定要比对手精确。当你可以让对手完全跟不上你的节奏的时候，正是你收割他的生命的时候。

猎手： 远程攻击的无上尊者，拥有天上苍鹰一样果决和韧性的谋略家。善于洞察时机，临危不乱的猎手，能够使用弓弩精准地打击敌人，百步穿杨，如神来之笔。无论是弓系猎人还是弩系猎人，和战士一样，距离就是他的生命，不同的是，猎人一定要和敌人拉开距离，他和法师不一样，缺少控制技能的猎人一旦被敌人近身就注定了悲剧。“穿云”、“寂灭”、“扼杀”、“飞蝗”无论哪个系的猎人都不缺少强力攻击的技能，任何忽视猎人的人最后的下场都会为自己的疏忽付出生命的代价。

架空历史等待你来创造

很多玩家对《龙魂》处于一个架空的大陆非常感兴趣！何谓架空，即“并非真实发生的虚构背景”，包括过去及未来。架空的最大的特点在于故事背景通常为一个虚构的或被改编的历史或未来，一个可以随意设定的世界。故事记叙的正是在此发生的不以超越人类常识为基准的事件故事。

真男人的血性网游《龙魂》正是处于这样一个架空的大陆上，硝烟刚刚淡去，染血的旌旗孤独地矗立在战场上，只有在天空中盘旋着的秃鹫见证着当年的惨烈，数不清的人倒下，一场持续了3年之久的战争，席卷了整个大陆，史称伐历之战，一个持续了600年的王朝覆灭，带来了今天龙魂大陆上四分天下的局面。

然后，谁又曾想到，短短一百多年，鲜血换来的和平就将烟消云散，昔日为了反抗暴政结成联盟的青林、牧原、沛水和云泽四国，早已经暗相争斗，为的正是前一个王朝留下的足以统治整个大陆的秘密武器，不仅是四个国家，江湖上各种势力，幻剑门、黑旗军、百虫谷和五龙山庄等都不甘蛰伏，蠢蠢欲动。

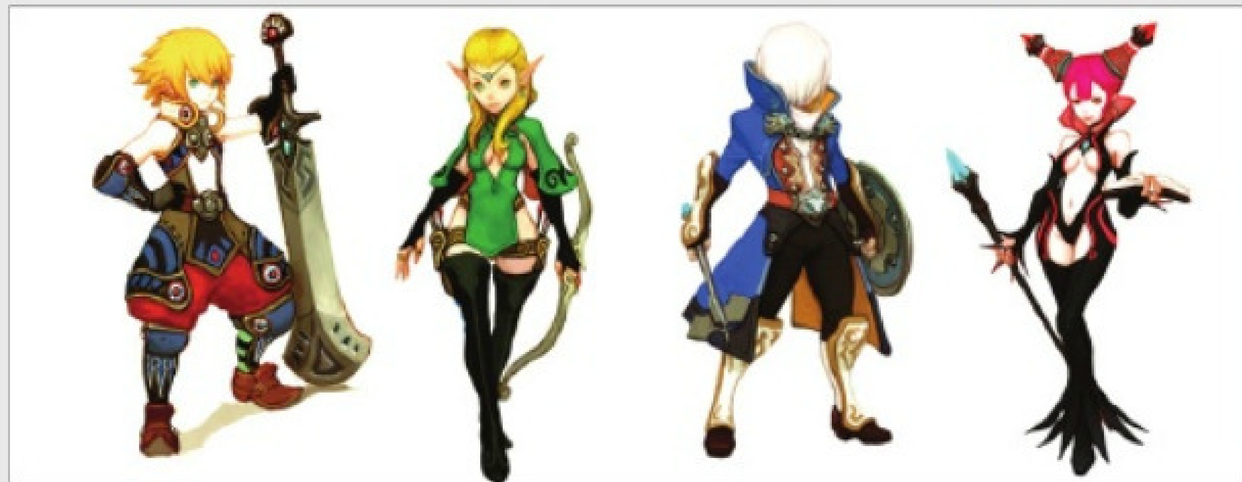
在这个全新的大陆上，你可以选择成为战士，刺客，“破军冲击”、“追月闪”，一招一式的干掉对手；也可以成为狡猾的猎人，“流星”、“逐日”都会成为敌人的噩梦；还有神秘的法师让你选择，冰火两种极端的元素力量带给你无穷的力量，四大职业将成为你闯荡新大陆的最强力武器。

《龙魂》正为你展开一幅古代乱世的恢宏画卷，带给你一个不同的时代。在这个风起云涌的新大陆上，你能不能在这个空白的历史页上，留下属于自己的一笔的色彩，成为这个世界新的传奇。

《龙之谷》2010国内最受期待的3D动作网游大作



身随心动，自由冒险，3D动作网游革新制作《龙之谷》作为2010年最受期待的动作网游大作，拥有个性鲜明的职业角色，3D梦幻的游戏画面，操作爽快的动作体验和紧张激烈的PVP系统等特色。龙之谷作为次世代网游的代表之作，完全不同于传统MMORPG的选定目标战斗方式和2D横版闯关类的卷轴游戏方式，在3D自由场景下的无锁定打怪，偏第一人称的倾斜视角等全新操作模式，让你可以在这里，体会到前所未有的动作游戏体验。



一、游戏介绍

《龙之谷》是由盛大游戏代理，韩国新锐Eyedentity Games公司开发的一款有着可爱3D画面与激烈"战斗系统"的3D动作新网游。

游戏以九条龙争霸的幻想世界为背景，玩家将扮演正义的勇士去营救被魔物掳走的命运的少女，踏上前往阿尔特里亚大陆的冒险之旅。

龙之谷拥有诸多独特动作表现，其战斗系统通过简单基本的操作，就可以实现KOF般的连击爽快感，还加入了把敌人打飞的"空中连击"和怪物撞到墙上再弹回时重新连击的"墙壁连击"。值得一提的是，角色的华丽连招技能和怪物多种攻击动作，还有根本无法想象到的方向进行攻击的怪物的人工智能。另外，四职业根据韩国人气偶像改编的舞蹈和百变的时装都让人眼前为之一亮。

二、职业角色

《龙之谷》拥有个性鲜明的四大职业，分为战士、弓箭手、牧师、法师。各职业拥有独特而多样的动作，为了组队而特别设计了特有的技能和战斗方式。单人游戏中可以体验不同于其他动作游戏的快感，组队游戏中又能完美地组合每个成员的作用。战士的极强攻击力，牧师的防御治愈力，魔法师的远程破坏力，弓箭手的灵活操纵力都在各自的华丽技能中得以展现。



1、战士(Warrior)

战士具有强大的近战攻击力，一直活跃在战斗的最前方。强大的力量和充沛的体力让他可以摧毁敌人的一切防御。（推荐新手使用）

2、弓箭手(Archer)

弓箭手擅长使用弓箭，在后方进行远距离攻击。凭借快速的移动和多样的远程攻击，使敌人根本无法靠近自己。（推荐新手使用）

3、牧师(Cleric)

牧师拥有较高的防御力和可以为同伴进行治疗的恢复魔法，负责保护队员。拥有多种辅助技能，可以从容应对各种情况。（推荐熟练者使用）

4、魔法师(Sorceress)

魔法师拥有可以同时攻击多个敌人的强力魔法，但防御力较低。一旦被敌人包围，很容易陷入危险之中。（推荐中级玩家使用）

三、游戏特色

1、全新操作方式

无锁定打怪、自定义连击技能、第一人称背后倾斜视角等全新操作方式，让玩家全心投入的操控角色闪躲攻击，打断敌人的技能，抓住转瞬即逝的时机，和同伴一起，将Boss斩于剑下。

2、爽快战斗体验

硬直！霸体！挑空！追击！Combo！暴击！滑步闪躲！这些单机格斗游戏的概念都出现在了龙之谷中。FPS游戏方式的角色移动和视角控制，可以清楚看到控制十字标，操作容易上手，但是仍然可以体会到爽快动作打击感和现场刺激紧张感。



3、梦幻画面效果

Q版的可爱造型，梦幻般的光影效果，电影般的剧情展示，华丽的技能效果，超大比例的首领级BOSS，，各式精致而不失宏伟的场景，整个游戏风格充满了生气，营造了清新唯美的视觉效果。

4、激烈PVP对抗

3D场景下的PVP系统，不仅临场刺激感强烈，多模式选择和完善而公平的系统设计都是特别值得一提。与队友的亲密合作，技能的华丽施展，PVP不再是血与血的较量，重新回归到游戏的最初乐趣，寻找团队间的信任配合。

除了PVP系统之外，龙之谷还拥有任务系统、纹章系统、地下城系统、成就和称号系统等丰富的游戏内容。

在《龙之谷》，偏第一人称的视觉效果，让你体验只有动作游戏才能带给你的紧张和刺激。战士的勇猛，牧师的灵活，弓箭手的轻盈，魔法师的妖媚，四类风格各异的职业任你选择。强调出色动作、关卡设计等丰富的游戏内容。玩家们可以通过PVE副本和PVP挑战，实现轻松操作，获得临场刺激的快感

去年年末，，《龙之谷》国服已经进行了国内首次封测，预计将在2010年正式与国内玩家见面。

《龙之谷》官方网站：http://dn.sdo.com

《梦想世界》战斗系统特色设置——控制点简析

3月11日开放报名，3月27日开始初赛的《梦想世界》“绝顶高手”争霸赛已经在紧锣密鼓的筹备中。在这场即使战败也能拿奖的PK争霸赛中，所有参赛选手进入比赛服务器就是90级，并且等级、装备、实力0差距，并设有数额可观的万元现金奖励。但是想在全国玩家的参赛角逐中拔得头筹并不容易，要想掌控《梦想世界》变幻莫测的战斗系统首先要了解《梦想世界》的战斗特色。今天我们就先来分析一下如何在PK中利用《梦想世界》的招式控制点，以达到最佳的战斗效果。

游戏玩家都知道，无论是网游还是单机游戏，释放技能后必然会有一段的技能冷却时间。对于大多数回合制游戏来说，所采取的限制性技能冷却无非就是需要准备一回合才能使用招式，或是使用后需要休息一回合等等。

《梦想世界》的战斗系统突破了这种条框的束缚，采用了独有的控制点的设置来限制一些高效特殊招式的输出。玩家可以通过积攒控制点，然后集中使用输出伤害，还可以通过扣除控制点来限制对方的输出，使得战斗更加多样化。

控制点概念

什么是控制点？顾名思义，控制点就是控制招式使用的点。《梦想世界》的控制点主要分为三类：攻击点、防御点、干扰点。

攻击点是限制攻击类招式的控制点，尤其是战士招式。

防御点是限制增益类招式的控制点，部分法师攻击招式也需要防御点。

干扰点是限制封印类、干扰类招式的控制点。

控制点恢复

既然控制点对于招式使用如此重要，我们自然要关注一下它是如何恢复的。目前恢复控制点有以下几种：

1、战斗中自动恢复

战士每回合可以恢复8点攻击点、4点防御点、4点干扰点；法师每回合可以恢复6点攻击点、6点防御点、4点干扰点；术士每回合可以恢复4点攻击点、4点防御点、8点干扰点。





与玩家对战时，进入战斗获得控制点为0；与NPC战斗时，进入战斗可以获得3类干扰点各30点。当玩家倒地后，不会恢复控制点，直到被复活重新加入战斗。

从这个设置上也可以看出，各职业天生有自己擅长的方面：战士强于攻击，术士强于控制，而法师则比较中庸，可以兼顾增益招式。

2、护腕特效恢复

《梦想世界》的护腕装备上可能会出现准备类特效，在战斗中可以增加控制点恢复。

攻击准备：每回合恢复攻击点增加2点。攻击准备比较适合战士法师使用，可以更方便的使用攻击招式。

防御准备：每回合恢复防御点增加2点。防御准备适合术士，尤其是佛术士使用，可以有效的使用群体加血招式，以及增益招式。



干扰准备：每回合恢复干扰点增加2点。干扰准备适合阴阳术士，能使用更多封印招式

战斗准备：每回合恢复各类控制点增加1点。战斗准备可以所有职业通用。

快速准备：进入战斗后，获得各类控制点各6点。快速准备是为了争取第一回合的主动，使用一些正常恢复无法使用的招式，适合所有职业使用，不适合持久战。



3、护腕卦象恢复

装备打孔后，护腕通过开光可以出现一些特殊的恢复卦象，在战斗的前3回合可以恢复一定的控制点。精纯的八卦真气产生的卦象，在战斗前3回合内每回合可以恢复3点的攻击/防御/干扰点，分为3种卦象，可以按照自己的职业需求选择。

4、特技恢复

灵感强化/弱化特技是唯一与控制点恢复有关的特技。强化可以在一定回合内增加50%的控制点恢复量，而弱化是对敌方使用的，可以在一定回合内降低50%的控制点恢

复量。

5、心法恢复

帮派心法中有一些特殊的心法，可以在进入战斗时恢复5点的各类控制点。战意心法可以恢复5点的干扰点，庇佑心法可以恢复5点的防御点，虔诚心法可以恢复5点的干扰点，可以说是一个削弱版的快速准备，但是选择好适合自己职业的心法，完全可以达到跟快速准备一样的效果，而且入手难度非常低，只要你所在帮派有这种心法就可以了。



6、招式恢复

这个是一个冷门，是佛家的三世加持技能，消耗15攻击点15干扰点，恢复目标的攻击点干扰点。至于恢复了多少不得而知，因为这本来就是一个非常冷门的技能，几乎无人使用。

控制点的积累

《梦想世界》中有一些招式，威力中等，效率一般，但是最大的特点是消耗点均为0，可以省下宝贵的控制点来使用高威力的招式，这种无消耗的招式我们通常称为"起手招"，因为在PK的第一回合经常会使用到，作用就是节省控制点，以便后面的战斗中使用其他招式。

枪法的九星连珠，剑法的风花雪月，道法的风云符，阴阳的两仪调和等等，都是无消耗的招式，除了阴阳外都可以作为起手招。阴阳术士的主要作用是封印，即使是想用两仪调和，也要等战局被控制一部分后使用，否则会非常被动。

使用特技是不需要消耗点的，也是一个很好的存点方法。

控制点的削减

既然控制点是影响招式使用的关键，那么通过一些途径，削减对方的控制点，也可以达到削弱对方输出的目的，如果使用得当，可以使对方当前回合使用招式由于控制点不足而无法使用。

控制攻击点：枪法-直捣黄龙，命中后扣除攻击点5点，精修满后可以扣除11攻击点，是控制战士的最佳武器。没有攻击点，战士想使用高效招式，难如登天。笔法-玉衡化煞，也可以扣除一定的攻击点，也可以通过精修来增加扣除的点数。



控制干扰点：剑法-针锋相对，使用后可以扣除一定的干扰点，精修满后可以多扣除4点干扰点。对于术士来说，没有干扰点就无法封印，无法加血辅助，想要反控制术士，最好的招式还是针锋相对。

扣除三类控制点：这类招式比较多，比如枪法的混沌归元，剑法的天夺其魄等等，可以扣除三类控制点若干，而且大多可以精修，唯一的缺点是使用条件过高，需要很多的控制点来使用。

抑制点数回复：刀法的耀阳闪是一个高级群攻招式，虽然只能秒3，但是命中对方后可以抑制对方的点数回复，下回合不会回复控制点。此招式的唯一弱点就是命中太低，对方躲避过高会出现MISS的情况。

坐骑技能削减：反制技能是唯一一个可以削减对方控制点的技能，效果是触发反击时可以扣除对方的控制点各2点。虽然说数目不是太多，但是也可以限制一下对方，高手过招可能就是这一点点小的差距，影响了最终的结果。

后记：招式控制点，是《梦想世界》战斗系统最独特的设置，也是每一个想在PK场上一展风采的玩家必须掌握的要点。合理的配合，最好限度的使用控制点，在想要施展招式的时候，能有足够的控制点保证成功发挥出攻击力，而不是想用某招的时候发现眼前一片灰白，合理掌控是制胜的法宝！



此外，要想让扣除控制点的招式最大限度的发挥作用，最好有一定的速度保证，至少要稍快过你的对手，这样才能有最佳效果。一般的战士之间对抗扣除控制点的招式，都是60正常速率的，仅有针锋相对天生速率高并且可以提升，但是对于控制战士效果不太明显。所以，如果你确定了要用此类招式抑制对手的当前回合输出，就要注意下自己的速度，否则只能是在对方攻击后出手，虽说一样可以削弱控制点，减少其高效率招式的使用机会，但是当前回合控制能力已经失效了。

要想做一个真正的PK场上的王者，不仅要了解本职业的控制点状况，还应该对其他职业有所了解，正所谓"知己知彼百战不殆"，能够猜出对方大概会使用什么招式并且进行合理的对抗，就可以有很高的胜率了。

西游天下 ONLINE 《西游天下》跨越式飞行2.8D网游

首款非回合、非Q版、跨越式飞行2.8D东方神话网游大作，《西游天下》将于3月底点燃不删档不限量内测的三界战火，玩家化身三界各派英雄，手持如来佛祖钦赐神兵宝器，与复活魔王在中土展开浴血奋战。你能否成为挽救苍生的救世主？人间仙界究竟是生是灭？仙魔之战一触即发，三界全新格局由你来决定！

真实跨越高山阻碍 两地飞行最短距离

你埋怨过自己的坐骑不够神速吗？你怨念过游戏地图过于庞大，而导致路途漫长无心睡眠吗？《西游天下》首次实现2.8D游戏跨越式真实飞行技术，购买飞行坐骑后即可实现腾空跨越高山峻岭，实现直线最短距离飞行的梦想。大幅度缩短地图间的移动时间，更可避免地面上突然袭来的怪物猛兽与杀手玩家，是安全、迅速、畅爽的完美体现！

顶级的游戏感受 随心的视角调整 2.8D与3D瞬间转换

玩2.8D模式不过瘾？那就换3D！玩3D模式头晕？那就换2.8D！

以玩家获得最佳游戏体验为出发点的《西游天下》，无论是在美术技术，还是在系统功能上都做了很大程度的创新与优化。为了给玩家更好的代入感，《西游天下》在游戏显示中进行了人性化的设置，安排了两种视角模式供玩家选择——2.8D模式和3D模式，从而兼顾了多种操作习惯的玩家感受，让你无论是熟悉2D、2.8D或3D模式的玩家都能在《西游天下》中找到最适合自己的游戏方式，享受顶级的游戏感受。

首创消费透支系统 无需充值也有钱花

玩游戏，不花钱也能买道具？你没有看错！《西游天下》首创消费透支系统，无需充值也能每日购物不用还钱，将最大实惠赠与玩家，如此诱惑的终身福利人人都有，透支商店物品随心挑选，真正做到玩家来购物、厂商来买单！

神话穿越五百年前 重走西游改变命运

与其他游戏单一结局不同，《西游天下》带领玩家穿越时空之门重走取经之路，逆转五百年前的西游命运！孙悟空不再被压五行山，高小姐情陷猪八戒……过去不曾发生的故事，如今都在《西游天下》实现大逆转，而主宰命运的人就是你！

紫装从天降 野外有惊喜 奇遇系统让旅程悬念重重

属性超强的紫装从天而降？没错，这不是梦想。《西游天下》新增个人奇遇系统，让你游戏中的每一天都是新鲜的，每一次历险都是不同的，野外奇遇系统，让你时时有惊喜，处处撞大运。经验、物品、金钱、甚至个人副本、神秘Boss、精品套装等，都会在西游征程的某处等你来寻觅，充满悬念的旅程定能让你收获无穷惊喜！是意外获得特殊极品奖励，还是招来天雷轰顶、惹到愤怒的Boss，期待人品大爆发吧！

瞬时飞行十万八千 无需技能无需驿站

你是否因为回城技能冷却时间不够而不能逃离怪物围剿？你是否因为找不到驿站而在野外兜兜转转？《西游天下》强力推出“筋斗云系统”，让你不用四处寻找驿站传送点，也无需使用技能，飞行便可实现瞬时到达。无论是遭遇强大魔怪的你，还是深陷困境的同伴，再或者是期盼你出现在面前的情人爱侣，使用“筋斗云”，都可以让你瞬间达到指定位置，就连领取任务或者完成任务时，也不必来回奔跑，使用一下筋斗云，迅速快捷，绝对是你没有体验过的风驰电掣、真正瞬时飞行的感觉！



二百人挑战副本 直面万余魔怪来袭

全新开启的“魔界入侵”百人副本，堪称目前最大的神话战场副本。不但拥有千座攻守城池，万余魔怪同时入侵外，更是实现了200人同时参战的超大型副本规模。斗勇、斗智、拼谋略、拼手法，200名玩家组成高质量的团队，挑战高难度的群魔入侵。一个百人厮杀的全新战场、一次史无前例的仙魔争霸、更是一场声势浩大的城池守卫战。

七十二变修炼 八十一重磨难

“七十二变”、“八十一难”——这西游世界中不可缺少的两大必备内容，如今在《西游天下》中得到全新的改变。

七十二种变化，单纯的属性增加已经不新鲜，《西游天下》除了拥有千种变身造型效果，超强变身效果可让属性大幅提升外，人物技能也将随机转换，面对不同的怪物采取怎样的变身效果，那可是充分考验你的智慧哦！

八十一重磨难，不同于传统的经历八十一种任务考验，《西游天下》中玩家可以通过每日活动与任务，凑齐天降宝物“难”字，便可换取属性强劲的神兵利器，包你畅爽西游！

《西游天下》3月31日不删档内测！

全新版本的首款非回合、非Q版2.8D东方神话网游《西游天下》已于3月底进行不删档不限量内测，豪华大礼每日海量赠送玩家，只要你登陆游戏官网就送价值888元的游戏大礼包，更有机会拿走至尊财富卡、白金“屠魔令”，更能从中获得丰富的游戏金币、屠魔紫装、屠魔灵兽“小悟空”以及屠魔战骑“雪山行者”等多种虚拟奖励。

除了丰厚的游戏奖励外，精彩线下活动“你逛商场我买单”，让你百分百换取奖励。方法简单易操作，邀请好友注册成功并在规定时间内，与好友一起达到规定等级，50元淘宝礼券、手机充值卡、Q币、千元信用卡等888888份实物大礼等待你来领取。

抵抗魔王入侵、降服千万魔怪、改变西游命运的时刻即将到来！想要成为挽救仙界人间的盖世英雄吗？想要撰写属于自己的西游传奇吗？《西游天下》，邀你一起畅游三界、斩妖除魔！

神与魔的碰撞——《神魔大陆》评测小样



早在2009年中期，俨然已经听说完美时空研发代号为“Project EM”的3D奇幻类网游，将于2010年问世。时至今日，笔者有幸参与该款游戏的封闭测试。作为完美时空2010的开篇大作，“Project EM”首次以多国研发精英共同制作，打造出适应全球所有网游玩家的经典奇幻巨著。下面就让笔者带领您走进Project EM，一同去感受下什么才是国际化网游。（PS：Project EM中文名为《神魔大陆》）



玩游戏，看油画

同时使用三部测试平台共同进入游戏，将游戏图形显示效果设定为最高等级，对三部测试平台视频进行对比，色彩显示、特技效果、流畅程度均较为一致。测试平台1能够完美体现游戏最高画质；测试平台2在最高画质下有明显的卡机现象，采用中等显示效果，则流畅运行游戏；测试平台3在最高画质下，场景转换、多特技效果下，略微有延时现象。



虽然游戏以西方奇幻世界为背景，在游戏图形效果中，依然能够隐约的感受到东方文化元素的存在，主要体现在对图形效果的细致化描述、游戏角色形体动作、武器装备的图形刻画中。即拥有东方美的典雅，又具备了西方油画色彩的大气磅礴。给人一种不亚于《阿凡达》般的视觉美感。

多样的种族、多彩的职业

游戏中有5大种族、8大职业可供玩家选择。每一个种族都具备自身鲜明的特点，同时配以符合该种族的天性，进而为游戏中的职业系统，开辟了全新的发展模式。也就是说，虽为同职业，但根据所选种族不同，在职业特性、角色特性上，依然有鲜明的区分。通过对全部5大种族的测试，游戏的8种职业较为平衡，特别是针对职业选择较为宽广的人类来说，所有属性都十分平衡，为此选择人类来进行职业发展，平衡能力较为强劲。

酷炫的装备，武装到牙齿

装备系统是游戏中较为另类的。通过强大引擎的塑造，《神魔大陆》中会出现数以万计的各色装备，并且属性绝对不会雷同。此点内容绝对是游戏最佳卖点，但与此同时也给玩家在装备的选择上，出了一道难题。究竟什么样的装备才能算作极品？哪一款武器才能让职业特性发挥的淋漓尽致呢？

《神魔大陆》的武器强化系统，将武器赋予变形特色，而不仅仅只是炫目多彩的效果。不过玩家在角色前期发展阶段，对武器更换的速度较快，为此也就使得武器成长系统，在角色发展的初中期变得十分鸡肋，毕竟在等级稳定之后，玩家才会考虑购置一把顶级武器，来作为自己闯荡游戏的伙伴。

谁比谁更聪明，高AI怪物出现

游戏中的怪物具有很高的AI，这点做得难得可贵。在《神魔大陆》中杀怪，再也不是站在原地抡刀猛砍，而是一定要讲究技巧。在技巧的配合下，能够快速、有效、安全地将怪物杀死。特别是针对拥有超高AI的Boss而言，团队技巧、个人技战术必须充分的加以利用。不过，笔者感觉，无论是喜欢操作简单的玩家还是强调微操的高玩，都能够在这里找到属于自己的乐趣。



结语

《神魔大陆》中还有许多内容，是本文中所没有提及到的，例如丰富的宠物系统、变幻莫测的任务系统等等。总评《神魔大陆》给人的感觉，除了创新还有一份延续的经典。以熟悉的游戏模式，配合新奇特的游戏特色，《神魔大陆》作为2010年中国网游开篇3D巨作，着实当之无愧。P

《大话水浒》送“房”计划

其实早在第一款图形网游UO中，就已经有了“住宅”概念，之后一些欧美网游也都延续了这一系统，不过国内网游产品中的“买房”热大概还是从去年开始兴起，说是圆一个“买房”梦也好，说是增添一个新玩点也好，总之这确实是个值得肯定的系统，游戏中说一句“走，去我家”这种事，应该是不少网游玩家早年间的小梦想。只是没想到，《大话水浒》这次竟然准备送真正的，我是说现实里的“房子”。



来，送你房！

畅游介绍，随《大话水浒》公测，推出“超梦幻家园计划”，真实现房送出。在笔者的有限视野里，“送房”似乎还是国内网游圈首次出现。根据笔者了解，这次《大话水浒》会在所有达到一定等级的玩家当中随机抽取一位送出现房，抽奖过程会邀请公证。

其实重点不是送几套、怎么送，而是由这件事反映出来的一个网游现象：随着网游普及，它与现实生活的结合面越来越大，宣传手段早已超出了“游戏里”概念。



从最早的送点卡，到送Ipod，接着送车，现在终于开始送房。这种变化究竟有何历史意义笔者很难做出解答，只是站在玩家角度思考的话，如果在保证游戏质量的前提下，也就是说网游不光只剩下噱头，那么“送房”这种事当然很有趣，哪怕没送到我，我看到有玩家因为玩游戏而得到一幢房子，除去嫉妒外，其实还是挺开心的。

家园玩法是重点



当然，“送房”也不是凭空而来，“家园”系统本身就是《大话水浒》的一个重点系统和玩法。



在应天府房屋管理员处可以购买新房屋或者二手房屋。房屋分为普通房屋和小区房屋两种。两种房屋均有小型，中型，大型，豪华型四种户型。不同的户型决定了房屋的大小和房屋属性。房屋有5种基本属性：维护费、舒适度、和睦度、活力和家园积分。

最初建成的房屋是一间空荡荡的房子，玩家可以找来各种家具来装饰自己的房间。家具种类包括桌子、柜子、椅子、地毯、字画、地毯、屏风、床以及功能家具，在自宅中进入家居布置状态，直接从物品栏中使用家具，将家具放置在想要摆的位置就可以。全部摆放好后，退出家居布置状态，家具就可以正常使用了。 家具属性繁多，如打造装备、寄售物品、寄存召唤兽等等，不再赘言。

除去好玩外，家园对玩家的实际功效也很多，多倍经验和状态恢复；购买采集类家具后，可在庭院中生成原材料堆供采集；购买合成类家具后，可在家中进行武器、防具、饰品和药品的制造；自动训练40级以上的召唤兽、自动恢复召唤兽寿命值等等。

就业专家称：接受职业培训对大学生就业优势明显

汇众教育本期推荐校区：沈阳校区

由于全球金融危机的持续，近六成职场新人对薪酬的期望已经降至1500元以下。我们将大众求职者的薪酬调查数据与主要培训机构的学员薪资进行了详细对比。调查结果显示，职业培训已成为职场新人度过职场冬天的首选。根据汇众教育调查数据显示，接受过严格职业培训的汇众教育学员在第一份工作获得的月薪明显高于大众求职者。汇众教育沈阳（动漫游戏）校区学员首份工作月薪在2000～3000元的比例超过45%，收入水平高于大众求职者首份工作薪酬的平均水平。而在3000元以上的收入的也不占少数。由此不难看出，通过职业培训获得一技之长，对于就业和职业发展起点是有较大帮助的。

选择适合自己的平台

近年来，动漫游戏行业发展迅速，相关人才缺口很大。除了已经投身奋战在工作岗位上的职业人外，更有大批后备力量想投入其中。动漫游戏这一朝阳产业涉及的范围和领域相当广，同时也是人员流动非常频繁的行业。如何在这种频繁的流动中保持职业的持续稳定发展？动漫游戏人应该具备什么样的素质呢？什么样的平台对你的职业发展发展有利?对此，汇众教育沈阳（动漫游戏）校区老师表示，职业培训是对人们知识体系、操作技能的有效提升和补充，在结果大于过程的就业市场中，职业培训的目的就是提高个人竞争力，促进发展。


全国金牌讲师—赵琳老师讲解作品

汇众教育就业指导专家表示，在短期提高实用技能和企业所需的知识等方面，职业培训有其他教育机构不具备的优势，这使职业培训能在就业、职业发展的初始阶段起到较强的作用。求职者应当充分、有效地利用时间，选择合适的职业培训，提高自己的技能，这也许会花费更多时间，但是厚积薄发，才能给自己的职业生涯的开好头，顺利度过就业寒冬。

动漫游戏职业培训大行其道

21世纪动漫游戏产业，被誉为最具发展潜力的朝阳产业，国家文化部已经确定：力争在未来5至10年内，跻身世界动漫游戏大国和强国行列。在此背景下，动漫游戏人才水涨船高，成为人才市场上最紧俏的人才之一。业内人士表示，中国的动漫游戏人才时代已经来临。而国内最大动漫游戏人才职业培训机构“汇众教育”，多年来与国内的动漫游戏企业达成战略合作关系，并为合作企业提供70%人才支持，是国内领先的数字娱乐人才职业教育机构。目前主要经营的项目有游戏学院、动漫学院及数字影视学院。在国家相关主管部委及各省市主管部门的大力支持下，汇众教育集团已发展成在全国拥有三十余家分支机构，40多家直营培训中心，在职员工超过1500人。


学员作品《兽人》


学员场景作品

人才需要阶梯

越是人才越需要成功的平台。汇众教育“以技能人才培训为导向，以就业服务为目标”，在先进的课程体系下，增加了众多新颖的案例教学，培养商业实战的设计与开发经验。授课教师均是具有多年实战的开发经验并已获得工信部电子教育中心的高级培训师认证。在教学的过程中将游戏制作先进理念传授给学员。为英佩（上海）数码输送了4名学员的赵琳老师，是搜狐评选出的全国十佳IT培训教师、全国金牌讲师。在教学过程中，赵老师注重因材施教，强化训练。“游戏是创意产业，每个学员都有创作潜能，要让学员把学到的技术结合自己的创意发挥到极致”这是赵老师的教学理念。

汇众教育沈阳（动漫游戏）校区为学员搭建了通往名企的阶梯，通过定向培养、项目实训、就业基地、双向选择等为学员提供了坚实的就业保障。全国40多家直营校区与千余家企业达成长期战略人才合作协议，与企业之间达成了一个源源不断的人才供求链，即使在经济处于最低谷时，也曾经有同一校区的22名学员被同一家企业一次性签约的情况发生。毕业于沈阳校区的学员金光文，目前就业于国际一流的游戏公司“英佩数码”。金光文学习游戏美术专业之前，毕业于某校的计算机专业。学校毕业的时候，就业难的现实让他深受打击，自己原有的专业很难找到合适的工作。父母决定让他“先培训后就业”，选择了进入汇众教育沈阳校区学习。1年的学习时间，让金光文掌握了最前沿的游戏设计技能，实现了自己的高薪梦想。

职业培训是技能经验与实际经验的“结合体”，而对于新人在找工作的门槛上，有培训机构向相关的企业进行人才推荐，明显的降低了自我投发简历的门槛。虽然说花了点培训费用但是换来的是工作，职业培训可以简单的理解为提高自身价值和就业的“快速路”。

汇众教育沈阳（动漫游戏）校区网址：ww.gamfe.com/sy

开放式战争：让我也成为三国诸侯

《三国群英传2 Online》势力争夺介绍



《三国群英传2 Online》是汇聚经典单机游戏《三国群英传》系列产品12年宝贵经验，量身打造的首款巅峰级新3D网游巨作。不久前合服更新首部资料片“黄巾逆袭”，同时也释出根据三国史诗制作的历史任务、全新战争地图、新颖水陆攻城兵器、角色和士兵的进化转职，以及优化后的华丽画面。

在游戏中还原三国事件已经并不稀奇，但真正能够将三国时期动辄百万的战争场面表现出来的游戏却几乎没有。《三国群英传2 Online》的开放式战争系统不敢说百分百还原了三国时期战争的热血和激情，但绝对是近来少有的战争网游巅峰巨作。

开放式战争：这是一场真真正正的“国战”

无角色等级限制、无人数限制，真正的全民“国战”终于在《三国群英传2 Online》得到了实现，只要时间一到，不同势力的玩家即可对全地图12座城池立即发动战争。夺取城池，建功立业。无论是驱策战马冲杀敌阵，还是驾驶攻城兵器撞击轰打城池，无论是操作守城巨弩射杀城下敌将，还是建造舰船炮轰港口或对轰，玩家均可以全方位体验海、陆、空全空间作战的乐趣。或许玩家还对开放式国战的概念比较模糊，其实说穿了就是“五全”的概念：

全天候开战

无论在什么时间，《三国群英传2 Online》都能够满足你冲向战场的欲望！除了每天定时的国战和历史战场玩法外，魏蜀吴三国之间的恩恩怨怨都能通过PVP进行打击。这里24小时随时开打，是一个永不停息的战场。

全空间作战

两个玩家之间的PVP大家都很熟悉了，一群人的攻城战或许也不稀奇；但如果加上投石车之类攻城机具是不是会让你开始感兴趣呢？如果这还不够，《三国群英传2 Online》独有的水战系统，不但能让你通过水面调兵遣将，更能够直接在水面上互相炮轰，争夺海上霸主称号；甚至还有飞兵天降的天灯系统表现空战，可以说是海陆空三栖战场，还原了最真实战争形态。

全等级参战

什么叫做国战？国战就应该是全民皆兵、全民作战！凭什么我等级没有到100级就不能参加国战，天下兴亡匹夫有责。所以《三国群英传2 Online》中对于参加国战没有任何等级、兵种限制，全面战争一触即发。

全兵种混战

《三国群英传2 Online》中每一位玩家都能够带数位佣兵，这些佣兵就相当于你的家将，为你冲锋陷阵。而这近百类男女佣兵搭配上数十种攻城机具，一起出现在国战战场之上，真是可称为史上最全攻击组合，变幻无穷。



全势力鏖战

战争最终的目的是什么？当然是占领城池并且建设城池，将城市的税收用于改善整个军团的经济。在《三国群英传2 Online》中有上百座城池、港口、据点可供占领！占领信息随时更新，势力首领强者优先。

其实《三国群英传2 Online》的战争中，最大的卖点就在“国战”与“攻城兵器”系统，在这两个系统中运用了过去2D环境没有办法呈现的战略元素。以前在《三国群英传》一代攻城只是很单纯的打城墙和守城门，到了二代守城方甚至可以站上城墙施法，或是使用大型弩炮大范围的打击城外的敌人。在攻城战方面，特别着重在战略性的布局，在局部设计上举凡工程攻城兵器（军械库）要设在哪里，道路怎么安排，哪个门附近要摆什么东西、怪物、兵器等，都做过详细的调配，让环境既符合史实，又在地理位置上具有战略性，而大环境更针对每个港口位置的排列、城市数量控制、各城彼此间的相对关系做了精密的布局，玩家若能依据地形及各城利害关系选择水战或陆地攻克将能够大幅的提高国战的乐趣。

此外，不论是公会玩家还是个人玩家，其实都应该早日加入军团并每天积极参与到国战中去，这样不但能够每天领取俸禄和税金，更可以通过功勋来加官进爵，最后成为站在权力巅峰的第一人！但，参与国战除了获得金钱和权力之外，是否还有更重要的事情呢？

国战结束后，所有占领城池的军团军团长即可成为城主，城主则拥有对该城进行城池建设类别选择的权限。能够亲手控制陈留、下邳、庐江这些三国名城的发展，无疑是一件最有成就感的事情。

好了，洋洋洒洒的总算为大家大致介绍了下《三国群英传2 Online》开放式国战时怎样回事，为什么要参与它的国战，以及一旦国战后你成为城主，应该如何体恤万民，建造城池的办法。不过游戏中国战真正的乐趣却希望各位玩家自己去发掘了，例如怎样为自己的角色加点，应该招募那些佣兵，到底是应该使用攻城机具还是驾驶水战舰船都是需要各位花很长时间去了解的。不过还在这款游戏是由第九城市所代理，以他们曾经运营《魔兽世界》的丰富经验来看，这款《三国群英传2 Online》一定会有丰富的活动、完善的客服和快速的外挂处理能力，相信它也能够成为2010年中国网游中的领头羊，毕竟好久没玩过这么真实的战争网游了。

17天，300元竟变成28000元

汇众教育本期推荐校区：北京数字影视校区

真的就像做梦一样。17天，小乐仅仅用不足300元的工作成本换来了28000元。想想当初在中关村做技术员的时候一个月也不过才挣2000元，再加上吃饭租房，便所剩无几。而现在小乐却有能力在短短的17天挣足28000元。2000元与28000元比起来，不仅仅是多了一个零的概念，更是汇众教育北京（数字影视）校区给予小乐人生的又一次晋级机会。

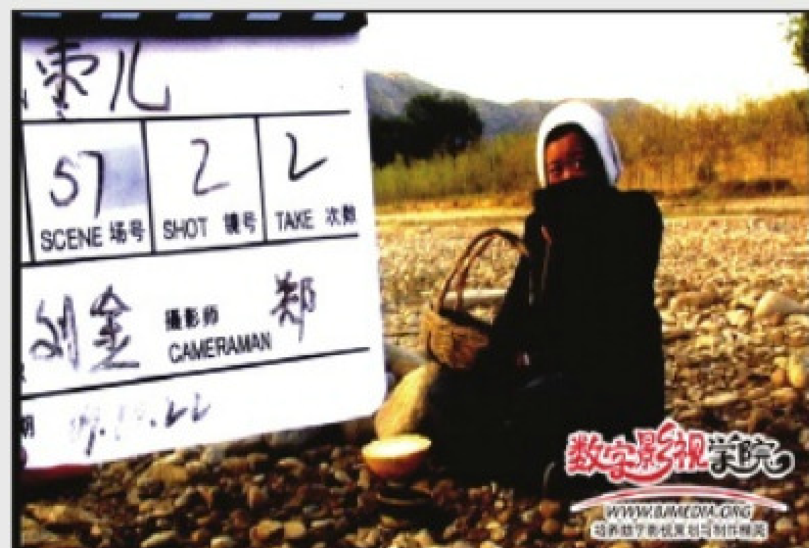


数字影视学院原创电影《枣恋》剧照

直到现在小乐还不敢相信，作为技术人员的自己居然也搞起了艺术。之前，小乐已在中关村做了两年的电子技术员，但他始终无法将工作尽善尽美的完成，因为这并不是小乐所要的工作和生活。

那时候的小乐徘徊在人生的十字路口，第一次面对如此艰难的抉择，感觉像一只折翅的小鸟，以为再也无法在蔚蓝的天空展翅翱翔。当他在无助中痛苦挣扎的时候，看到了北京（数字影视）校区的招生启事。从儿时就对电影有一种莫名的情愫，看见那些扛着机器到处拍的大师们就打心眼里羡慕，在他们的镜头下让小乐看到了不一样的世界，那么美妙，那么美好。

可就在小乐欣喜终于找到人生梦想的时候，摆在面前的难题却像一座大山朝他压来。小乐，理工出身，从小就没有接受过正规的艺术培训和熏陶。自己可以吗？能吃得下这碗饭吗？带着种种的疑虑他来到了北京（数字影视）校区进行咨询。在那里，善解人意的牟老师耐心地解答了小乐心中所有的困惑。咨询完后，小乐决心要靠自己的努力把梦想实现。



数字影视学院拍摄现场（一）



数字影视学院拍摄现场（二）

怀揣着年少的梦，带着家人的嘱托、老师的企盼，小乐来到了位于北京市海淀区海淀南路亿方大厦的北京（数字影视）校区。第一次见到学院的老师，面孔虽然陌生，可每一位老师脸上都充满灿烂的笑容，让小乐觉得像寒冷冬天里的一缕温阳。老师们的温暖笑容，雄厚的师资力量，规范的教学体制，还有先进的教学设备让小乐庆幸选择了数字影视学院。

每一天，小乐都带着欢快的心情走进宽敞明亮的教室，翻开崭新的课本，心里有一种难言的感动，他终于可以在影视的知识海洋里航行探索了！给同学们上课的老师知识渊博，经验丰富，更主要的是他们个个都是这个圈子里的权威人士。课堂上，老师对同学们的要求非常严格，可是讲课却不失幽默风趣，老师指导着同学们如何快乐学习，培养起同学们的学习乐趣。在这里，同学们欢喜着，因为同学们有那么好的学习环境；同学们幸运着，因为同学们有那么优秀的老师；同学们充满激情，因为同学们的路一片光明。



数字影视学院拍摄现场（三）

在这里，小乐还遇到了恩师——郭翔。正是由于郭老师给予的无私帮助，小乐才渐渐地领悟和创造了艺术。另外，郭老师常常带着小乐出入各种影视活动，期间小乐不仅拓宽了见识还增长了技能。从郭老师的身上，小乐看到了榜样的力量。为了不辜负郭老师、父母还有自己的期望，小乐始终在努力的学习和锻炼。

从北京（数字影视）校区毕业不久，便接到一笔单子：帮助钟山宾馆摄制一部15分钟的宣传片。当时，小乐既兴奋又忐忑。兴奋的是，刚刚毕业就接到了一笔单子，对方还是知名的大型国企；忐忑的是，正因为他们是知名企业，要求肯定很高。郭老师不在身边指导，自己能做好吗？但是在数字学院学到的知识让小乐充满自信，同学们的最终报价是28000元，对方接受了。于是小乐便开始全身心投入到工作中。那些日子每天除了吃饭、买盒带等必须要花的钱以外，其他的花费几乎为零。从朋友那里借来了一台摄像机，从拍摄、采集到剪辑、特效、合成，发挥最大本领把学校里学到的东西通通用上。前后一共用了17天，当最终稿生成的那一刻，小乐体验到了最大的成就感。给厂家看了宣传片后，他们很满意，还邀请同学们来负责摄制他们的80周年的店庆以及每年的年终总结片。

从学院毕业已经快4个月了，每每想起那段学习影视制作的时光，心中都会有无限感慨！

是数字影视学院让小乐找到了人生奋斗的方向，仿佛迷失大漠中的人看到一缕炊烟从不远处升起；又似在迷失的森林找到同伴的脚印。小乐就是站在起跑线上的运动员，待发令枪响时，小乐会奋力奔跑，去冲刺目标。小乐深知，是这里给自己铺设了这条跑道。

蓦然回首自己走过的旅程，小乐感慨万分：“汇众教育北京（数字影视）校区，人生路上因为有你，我才成就了梦想。”网址：http://www.bjmedia.org



悠游网书即将推出：

瘟疫区（脓肠、腐脸、教授）

赤红区（亲王议会、女王）

ICC两大区25人副本攻略



头牌新闻

《分裂细胞——定罪》再度延期，或将于4月中旬上市

■本刊记者 罗宾

育碧于近日宣布《分裂细胞——定罪》再次延期，上市日期锁定在2010年4月13日。

《分裂细胞——定罪》最初公布于2007年，曾计划于2007年年底上市，之后因为种种原因，开发工作一直持续到了今年。两年间不断有媒体和玩家猜测该作已终止开发，而育碧每隔一段时间都会发表相关声明，强调“游戏开发进展顺利”，2009年年底，育碧甚至公布了该游戏收藏版的赠品内容：包括游戏主角Sam Fisher的模型、金属收纳盒、游戏中追加的特殊模式和特殊服装、提前解锁三种特殊武器，以及一张游戏原声CD。





育碧表示游戏将不再延期这一决心的石头（左图）和2009年底公布的游戏收藏版内容（右图）

在上次公布的发售日即将到来的时候，育碧别出心裁地给一家媒体邮寄了一些在表面上刻着“4.13.10”数字的鹅卵石，意在承诺这次的发售日不会再发生任何变化。游戏制作人Patrick Redding在接受采访时表示“这次延期是为了进一步完善游戏的AI，并尽可能丰富游戏的内容”。他同时表示“现阶段，我们只需要少许时间来对游戏的成品加以‘打磨’，让其更为精致，在进一步调整游戏的一些细节之后，游戏的整体表现会变得更为出色。”



晶合新作

DirectX 11 FPS大作《地下铁2033》正式发售

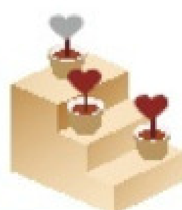
4A Games的《地下铁2033》自公布以来就充满了卖点：末世、核冬天、地下铁、主视角射击、DirectX 11……还有迄今为止最高的配置要求：对显卡的最低要求是GeForce 8800或GeForce GT220，推荐配置中的显卡是GeForce GTX 260，而官方公布的最佳配置则充满了令人惊讶的数字，比如8GB内存和GeForce GTX 480、470显卡。特别值得一提的是：游戏正式发售日是3月19号，而GeForce GTX 480、470两块显卡在游戏正式发售时还未正式公布。当然，4A Games并不介意这种夸张的宣传手法，他们甚至还在公布最佳配置时附带了这么一句话：我们建议您使用您能买得起的最大最棒的显示设备，以及一整套家庭影院。毫无疑问，在相当长一段时间内，地球上没有多少人能以官方公布的最佳配置玩上这个游戏，但通过这份登峰造极的配置单，他们肯定已经达到了吸引玩家眼球的目的。



《最高指挥官2》正式发售

在全球玩家都将目光集中于尚处于内测阶段的《星际争霸II》时，另一个“SC2”，《最高指挥官2》（Supreme Commander 2）已经正式上市。该系列以宏大的战争场面和科幻背景下的未来武器为卖点，在对大规模战争的表现方面为玩家所称道。据悉，2代将继承前作的剧情，讲述短暂的和平之后，三个阵营间再度爆发的大规模战争。游戏中，玩家能扮演三方势力之一的指挥官，根据玩家的不同选择，将体验到不同的剧情故事，且玩家身为指挥官所作出的每个决策、指挥的每场战役都能改变阵营之间的力量对比。

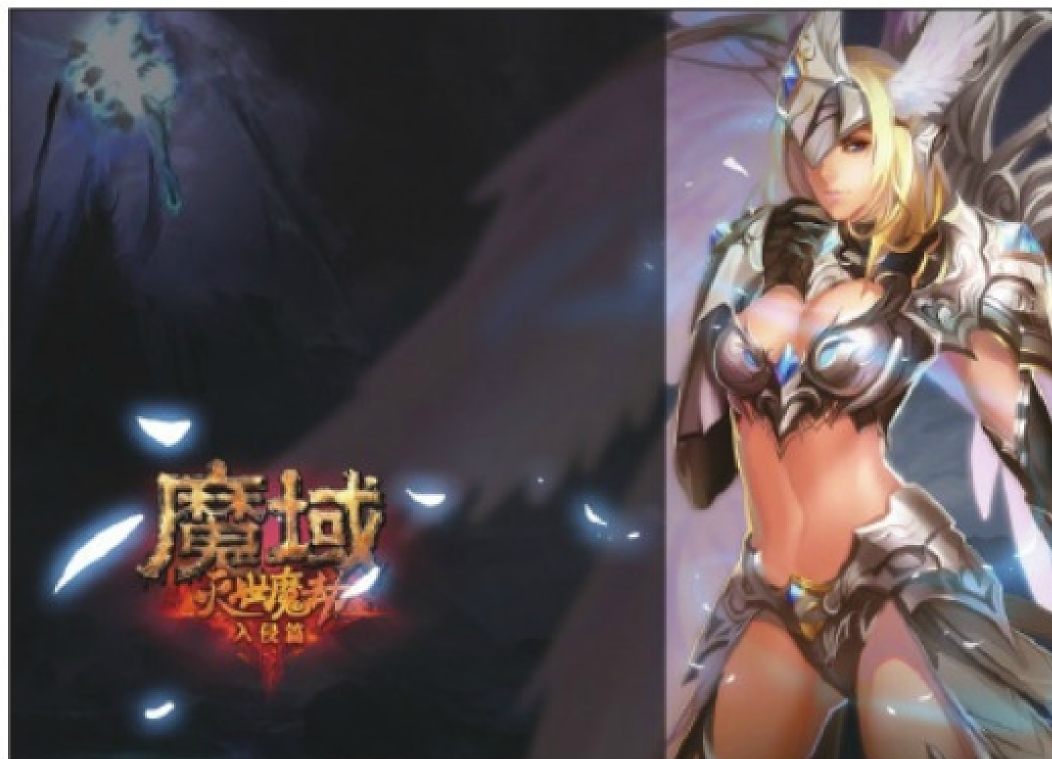




晶合热点

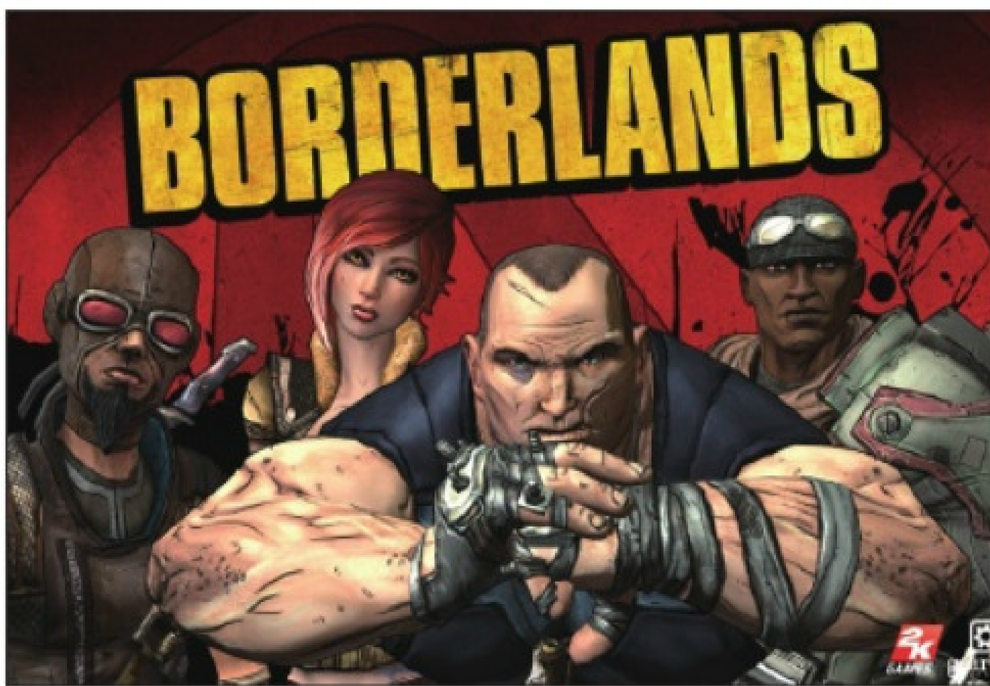
《魔域》举行四周年庆活动

由福建网龙计算机网络科技技术有限公司自主研发的魔幻网游《魔域》已迎来四岁生日，并于近期在游戏中举办一系列庆祝活动。该游戏在2006年上市时，曾在短短数月内就创下60万玩家同时在线的佳绩，注册玩家数量累计突破5500万，一举囊括当年“中国网络游戏风云榜”四大奖项，并荣登“最受欢迎网络游戏”榜首。游戏以独特的PK系统、“一人多宠”的游戏理念，打造出了“你不是一个人在战斗”的氛围，以畅快群殴为特色的军团系统更将其战斗特色上升至新的高度。



《边境之地》累计销量突破300万

《边境之地》最初公布档期之时，就有分析师对它的市场前景做出了悲观的估计：作为一款RPG+FPS，它被尴尬地夹在RPG大作《龙世纪——起源》和FPS大作《现代战争2》之间，面对着强劲的竞争对手，这款“四不像”作品模糊的市场定位曾一度让人很难对它的销量有什么乐观预期，但这款作品最终还是以惊人的市场表现让所有保守和悲观的家伙对它刮目相看了——近日，Gearbox的负责人Randy Pitchford表示，《边境之地》的全球累计销量已经突破300万大关，成为2009年最畅销的游戏软件之一。凭借表现优秀的主视角射击成分、联机模式和《暗黑破坏神》式的物品收集要素，以及后续DLC的精彩表现，这款作品得到了广泛好评，官方发布的第三部DLC“Knoxx将军的秘密军火库”也已于近期正式发布。



《文明5》将于2010年秋面市

Firaxis Games于近日公布了《文明5》的一系列信息和截图，以及将在今年秋天面市的消息。根据目前官方透露的信息，我们可以看到一个全新的游戏引擎、更加出色的画面表现，以及令回合制战略游戏忠实玩家感动的六角形



网格战略地图。官方承诺将在新作中实现更为拟真的画面和音效，以及更加广阔的世界，同时将提供更具亲和力的用户界面、更加宏大的战争场面以及更为丰富的文明建设要素，还有经过重新设计，全面进化的外交要素。此外，游戏还将包含全新的MOD制作工具，玩家可以通过该工具按自己的喜好定制游戏内容。

《天堂》韩服更新Episode U

自1998年在韩国正式运营以来，《天堂》的年龄已经超过了12岁，但韩国良好的市场反响仍然让这款作品长盛不衰，开发商也一直没有放弃这款作品的后续开发和更新工作：韩服于近期更新了新的资料片“Episode U”，更新内容除了例行的庆祝活动之外，还包括两个全新的地下城：蚂蚁巢穴和水晶洞窟，以及两个小游戏：宠物竞赛和死亡竞赛。颇具诚意的要素还包括大量新增装备和细致的属性调整。



TECMO宣布于4月1日解散

曾开发过《死或生》《忍者龙剑传》《零》等人气游戏系列的TECMO宣布将于2010年4月1日正式解散，在之前发表的一份“合并公告”中，TECMO表示“接下来所有权利义务将由光荣株式会社继承”，意味着TECMO将完全被光荣吸收合并。对于玩家而言，公司的内部调整并不会导致TECMO的人气游戏系列宣告终结。2009年4月1日，TECMO和光荣合并，成为光荣TECMO控股株式会社。





晶合快评

所谓奋斗

■晶合实验室 生铁

年轻人都喜欢被灌输奋斗的观念。无论是各个领域，都有关于奋斗的影子，甚至流行音乐的领域，专门有一类励志歌曲，比如我们前段时间常听到的名字“小虎队”，他们除了歌唱青春、歌唱一点点爱情外，也另有一些歌曲，是表达年轻人奋斗就会有成功的观念，很对学校打拼成绩的学生们的胃口。

不过其实奋斗也有个极限，达到那个极限，也就根本前进不了了。这就好像长跑，一个平时不常参加体育锻炼的人，他参加学校长跑，尽管看台上的同学全都给他加油助威，但跑到一定程度，就完全跑不动了，身体机能限制了他的步伐，一些体能比他更强的对手，仍将超过他。奋斗也是一样。

历史上留传下来的东西，凡是不近情理的事情，都有为了某种宣传目的进行编撰的嫌疑。你比如说“头悬梁”“锥刺股”这两个源自东、西汉著作中的典故，我就始终有点怀疑。非要到拿锥子扎自己大腿以保持清醒，要把头发吊起来免得瞌睡，那说明人已经疲劳到了抑制的程度了，这样学习的效果也可想而知——凡是善于学习的同学都有自己的学习方法，他们都该明白，头悬梁、锥刺股不会带来好的学习效果。编这些故事的人，也有点古代“砖家”的意思。而且假设这两个故事都是真的，那么故事里的主人公对于学习的兴趣有多高，我们也可以想象。假如我们是通宵玩网游，也即我们对自己所做的事的兴奋度足够高，其实不需要头悬梁、锥刺股也是能保持清醒的吧。但如果连玩网游都要困得睡着了，就算拿锥子把你扎醒，你对游戏兴趣再浓恐怕也玩不下去了吧。

所以我觉得，奋斗的方向和奋斗的能量，都是奋斗时需要正视的两个因素。

说到这里，我又联想到了RPG和策略类游戏。从西方的诸多RPG和回合制策略游戏中，我们都能看到一些源自桌面游戏规则设置的血统特征。比如诞生于1974年的《龙与地下城》（D&D）规则。这个游戏的整体规则相当复杂，老实说非常了解它的人并不多，但是我们都或多或少通过RPG游戏了解到它。比如它的属性系统。这一系统把人物的能力划分成力量、敏捷、体质、智力、感知、魅力几大属性，职业系统将参与者分为战士、法师、牧师、盗贼等不同的职业，并且每种职业都有其独特的晋升转职过程，另外还有技能系统以及其他游戏中所见到的额外的“天赋”。

以能力划分来说，每个角色诞生时分配的点数是有限的。如果你把有限的点数平均分配给力量、敏捷、体质、智力、感知、魅力等几个属性中，乍看你创造的角色是没什么大缺陷的，但他在游戏中，或者在他的人生中，他只是个平庸之辈。而且玩过游戏你就知道，他甚至是个干什么什么不灵、做什么什么不好的人。这个设计虽然从表面来看是为了符合D&D当中的一个更大的准规，即“平衡”——角色不可能过分强大，如果他在一方面获得了杰出的能力，必然在另一方面有所削弱；善良和邪恶都不可能支配这个世界，如果一方过于强大，就会引发更强大的力量来平衡——但是，你难道不觉得这是个非常洞悉人生本质的设计么？像我们所知道的现实世界里的杰出人才，很多难道不都是把“点”加在一个属性之上的么？陈景润几乎把他所有的“点”都加在智力和感知上，而他的力量、敏捷和体质几乎为零；而姚明的成功绝非因为他的智力超群——这是我们众所周知的。

而RPG游戏中所见的额外的“天赋”，则是对人生理解的又一种精准把握。没有某种天赋的角色再怎么努力也超不过有此天赋的角色。

笔者一个朋友曾就这个观点说：“我觉得人就一定会犯错误的，所以有错误就有了，与其花精力改错误，不如花精力发挥特长。比如一个小孩在语文上有天赋，但是在物理上不好。就应该发挥他的文学特长，放弃物理。但现在的成规是，你什么不好就要加强什么，我觉得是做不到的。说极端一点，你非让聂卫平去练长跑，合理么？我想的理念就是，发挥人的特长，哪怕只有一个就足够了。就应该努力一项，而不是哪项低就加哪项，因为能够分配的‘点’是有限的。”

但值得玩味的是，我们生活里通常会遇到另一种在游戏里也会遇到的情况。比如在《魔法门之英雄无敌》系列里，你本来是专心做弓箭手，可你的战士死光了，黑龙飞你边上了，你逃也是死，又不能发挥你的远攻优势，就只能拿小刀戳它。生活有时给你分配了任务，你就不得不去抗。就像我们考试总要考一些与我们未来生活毫无关系的科目，但我们也要花费我们宝贵的青春时光去学习和背诵一样——你们知道我在说哪些科目！

在文章开头我们提到了小虎队，其实在游戏界，也有一个名字使我对它有同样的尴尬感受，那就是《街头霸王Ⅳ》。有人可能会说：“你每次都这么黑它，有意思么？”我很喜欢《街头霸王》这个系列，甚至可以说，2代在我心目中的地位，没有任何其他游戏可以企及。但它只属于20世纪90年代。尽管《街头霸王Ⅳ》制作非常精良，雄风依旧，尽管在《超级霸王Ⅳ》当中，我们可以看到更多“我们早知道CAPCOM会把他们加入进来”的那些人气角色（比如《街头霸王3.3》当中出场的忍者女孩伊吹），但它总给人一种过气的感觉。我最后想表达的是，“奋斗”的内容，有时也是有时代性的。那些精通电报技术的人才，那些能记住上万个单位电话的接线员，他们曾经的奋斗成果，在今天就是毫无意义的。P


沉默的搜寻者生铁

漫画作者：SUNS

烂尾游戏

□策划 本刊编辑部
执笔 罗宾

好游戏的失落感

不知你是否有这样的感觉，即我们往往会对一些能支撑我们玩到结局的好游戏产生这样的失望情绪——那就是它的后半部分或者它的结尾部分，显得太过草率或者有些无聊，它们丧失了游戏开始的几个小时带给我们的乐趣和兴奋感，甚至使人感到失望。

比如一些诸如《半条命2》（Half-Life 2）和《死亡空间》（Dead Space）这样的代入感非常强的FPS游戏，昨天你还兴致勃勃地为它熬夜，可是今天你在打开电脑的时候突然觉得它索然无味，即使再多玩一会儿，它带给你的乐趣和成就感也不过如此，所以你一打开电脑，就把它们删掉。还比如《辐射3》这样世界观庞大、情节复杂的RPG，你第一次玩的时候兴奋极了，盼望着在地图上探索出更大的秘密和更多的未曾见过的内容。可当你突然在不经意间完成了主线任务，看到了结局画面后，你才发现，游戏中的枪械系统少得可怜，所谓真实的世界，里面出现的物品和人物，也不过如此，更要命的是，它的结局竟然如此草率，显得毫无意义。本来之前的神神秘秘的任务使你以为自己在上演一场千里寻父记，而结果不过是“爸爸，XX喊你回家吃饭”的简单故事。如果你也有这样的同感，那么，不管这个游戏前期是多么优秀，都只不过加大了这最后的失望而已。

“烂尾游戏”纵然有点夸大其词，可是虎头蛇尾又不足以概括我们对游戏设计的复杂的失落感。另有一种说法是——与其说你感到一个游戏虎头蛇尾，毋宁说是你对它太过投入了。这种观点看起来也是一语中的。像《辐射3》这样的游戏，当你完成主线任务后，再进入那个广袤的世界中完成支线任务时，不知为什么，你竟一点兴趣也没有了。因为之前你所做的一切，都是为了对抗一个精彩的结局，不是吗？

相似的例子还发生在《使命召唤——现代战争》系列和《刺客信条》中。人们要么抱怨它们的流程过短，要么抱怨它们是半成品。

为什么一些初玩起来非常优秀、设计思路震撼人心、非常让人上瘾的游戏，在游戏的过程中却使我们产生了一些失望感呢？是我们的口味太高了么？还是游戏设计者的才思出现了枯竭？

让我们来看看有多少这样的游戏大作、它们是怎样使我们由强烈的兴奋过渡到失望的吧。

《半神》的误区

问题在于，它不仅仅"不是DOTA"，更重要的是，它徒具竞技对抗的皮毛，甚至让人感觉更像是一款实验性作品。

从来没有人去计算过，到底有多少家游戏公司的从业者会挤出午饭时间，宁可牺牲午餐质量也要将它来上一局；更不用说，到底有多少大学生在宿舍里偷了电，不眠不休地把课程统统翘掉，就为了在浩方或者VS平台上利用它满足一下自己微不足道的虚荣心——DOTA，这个无法被独立称为一个游戏，依附于《魔兽争霸Ⅲ》作为MOD而存在，连书名号都不具备的竞技性地图，在行业里有着属于自己的魅力。而最叫人无法忍受的是，它不要钱！

想象一下假如电信不收费，或者苹果的新产品在大街边上见人就送。很多人都想过各种各样的办法从DOTA中受益，但这些办法都无异于雁过拔毛，完全比不上结结实实地卖拷贝、兜售在线增值来得爽快。基于版权和私人制作的特性，最好的法子可能就是用自己的引擎、做一款像DOTA那样的游戏。

我们曾经讨论过暴雪为什么是暴雪，而苹果为什么是苹果；模仿《魔兽世界》的网游为何无法越俎代庖，魅族怎样才能不山寨的问题。最终的结论是令人绝望的。那些没有《魔兽世界》好玩的游戏，究其原因，就是因为它们不是《魔兽世界》！玩家就好像初生的禽兽，只去认第一眼，并从此以后有了先入为主的想法，根深蒂固，所有后来者都会被拿来与之比较，而他们的思维得出的结论将会是：它和我所喜欢的那个游戏，不一样。这一套混账逻辑就决定了无论你多么努力，很大可能上每一个类型，群众只会接受有且仅有的唯一一个存在。当然，群众的大脑还没有理性到去认识这个因果关系中的胡搅蛮缠之处，他们只是对那些模仿作表示这样或那样的不满意，并纳闷为什么游戏制作商都那么笨，明明有先行者铺好了道路，同样是从事设计和创意工作的，却就是无法超越——这些没用的家伙。

所幸在这个命题之下，还是有一些人会去进行大胆的尝试。姑且不论结果如何，其行为本身至少对大环境是有益的。被称做天才设计师的克里斯·泰勒，在即时战略上用《横扫千军》撼动了《命令与征服》不可一世的根基；在动作角色扮演上用《地牢围攻》打开了被《暗黑破坏神》所禁锢的思路。而在DOTA类竞技对抗上，他所领军的GPG栽了跟头。



《半神》的每个方面都希望营造一种大作的压迫感

这倒不是第一次，《太空围攻》就是一个打着商业作品标价的小品游戏，而早在1999年，他也因为《王国风云》遭到过评论界的口诛笔伐。所以有了这些经验，《半神》（Demigod）的失败倒也不是什么功亏一篑的打击。从锐意尝试的角度来说，它还是属于值得肯定的游戏：模仿DOTA的基本玩法，采用全三维的场景和模型，引入与《魔兽争霸3》时代不可同日而语的图形技术，有着属于自己的游戏性设计和想法。但问题在于，它不仅仅"不是DOTA"，更重要的是，它徒具竞技对抗的皮毛，甚至让人感觉更像是一款实验性作品。

首先，《半神》缺乏先辈作品的中心设计思路：最大限度地利用游戏资源，包括动画、经验值及金钱收入计算系统、英雄技能、攻击性建筑的位置、树林和视角、非操作性部队的AI等等因素，来展开与对方玩家操作




《半神》无论是画面还是技能方面，都比DOTA要强化得多

角色的差距，通过装备、技能、操作手法和团队配合等手段，从而到达最终击败对方的目的。《半神》更像只是把一些表面的东西改头换面一下而已：要有乌泱乌泱的兵打来打去，那么我就给你乌泱乌泱的兵打来打去；要有英雄升级和技能，那么我就给你英雄升级和技能。但是你看不清乌泱乌泱的兵各自的血量以及他们究竟在打谁，基本的补中最后一下攻击以确保能够收到最大额度的经验和金钱，或阻止对方获取经验金钱的战术就不复存在；英雄的技能特效被毫无区分地混在乱战中，你无法看出他们究竟是否做过任何尝试，以便最大限度地提高对玩家的反馈友好度。在连复选状态栏都缺乏的这个游戏里，你基

本上搞不清楚自己究竟选中了哪些非英雄单位，而哪些又是高亮的。要命的是游戏还颇为得意地设计了刺客型英雄和将领型英雄——前者提倡单打独斗，而后者的特色就是可以召唤不同的护卫帮助自己战斗。这本是一个不错的想法，然而基于上述的问题，微操变得十分地困难，大部分时候对护卫的控制几乎都会被放弃，大家框一框，冲上去就完事了，更遑论战略战术。

除此之外，这也是个在营销上较为失败的游戏。《半神》没有属于自己的对战平台，它干脆就当成了一款单机游戏发售。而这一类作品最大的魅力：和你的同事或者上下铺的兄弟一起大呼小叫地对打，则要么通过局域网联机，要么通过GameSpy的第三方游戏平台来实现。假如本身就缺乏一定的号召力，谁没事会放弃《反恐精英》或者《使命的召唤》，而去专门找一个没什么人的房间等着大家都来玩《半神》呢？

失衡的《王权2——幻想王国》

即便是席德·梅尔的游戏，数值也常常一塌糊涂。而对于一个本质上来说是模拟游戏的《王权2——幻想王国》，数值的些微差错则意味着灾难性的游戏体验。

和诸如《要塞》《铁血联盟》这样的游戏相仿，《王权》同样也注定是只能以存在那个黄金年代的作品。它很棒，给人以耳目一新的惊喜，内容出色，想法大胆而又独特，但很可悲，就是不会有人买账。

你冷静地审视一下，就会发现黄金年代的游戏都有着类似的特点：画面有些粗糙，作品质量却出奇地过硬。如今这种奇怪的特性差不多都快发展成了一种流派，对那些老派的玩家来说，好像看到人物边缘还残留着颗粒状的像素，没有技术力在锐化和反锯齿上，就是游戏性的莫大保证一样。俄罗斯人做的游戏大多都有这种毛病，口味奇特的人们倒也趋之若鹜。经过8年的锤炼，《王权2——幻想王国》（Majesty 2:The Fantasy Kingdom Sim）的视觉体验只能称之为不尽人意，硬要说制作者就是故意保留怀旧风格以便唤起老用户群们的美好回忆，这未免也太牵强。另一方面，那么长的时间过去了，还有多少人会记得当年的《王权》？



鉴于游戏的一些特性，它被限定为12岁以上可玩

之所以冠以黄金年代之名，乃是在那个时候，有过真正的想法和创意。即便放到现在看来，《王权》的游戏方式也是很多人所不敢去想的。名义上这是一款已经被时代遗忘了很久的模拟游戏，而实际上，它在即时战略和角色养成方面的内容又并没有怠慢。作为一个乍一看很传统的“造出建筑生产兵，打了野怪来分金”游戏，《王权》把AI托管和宏观大局管理的概念用到了极致。这就使得整个游戏和常规意义上、甚至很可能是以后很多的作品都大相径庭。

简而言之，你作为一个奇幻背景下的国家统治者，面对的都是怪物侵扰、邪恶进犯一类的事物。身为一个位高权重的王者，你自然不可能亲力亲为，而大军压境这种太严肃的事情不但煞风景，还缺乏冒险主义应有的浪漫精神。于是游戏安排玩家用有限的启动资金，建造酒馆、驿站、行会，招徕过往的英雄豪杰、游侠好汉，给怪物上悬赏，刺激冒险者们去为民除害。相应地，英雄的金银财宝又会通过在铁匠铺和魔药店的消费流回国库。对赏金的垂涎和对装备的需求形成了英雄们的行为动机，而成功讨伐怪物后的消费则完成了一条闭合的经济循环链。玩家在不知不觉中就把自己置身在一个靠调整金融环境来平定内乱的位置上。打怪升级靠




《王权2》是款不折不扣的战略游戏

的不是魔法和宝剑，而是靠财政杠杆，无论如何这在游戏史上还得算是第一次。

尽管如此，《王权2——幻想王国》依然是处在非主流位置的偏门作品，即便是更换了开发商，它还是没法儿像席德·梅尔的作品那样，把数值掌控得十拿九稳——即便是席德·梅尔的游戏，数值也常常一塌糊涂。而对于一个本质上来说是模拟游戏的《王权2——幻想王国》，数值的些微差错则意味着灾难性的游戏体验。和初代一样，一旦你进入到游戏的后期，就会发现敌人在熟悉了游戏系统和不要脸的憋钱战术前毫无难度可言。而预见到了这一点并为之作出改变的设计师们，则用了很没有营养的攻高血长来Buff关底性的怪物，或是干脆就把敌人打个大礼包朝玩家的基地送。对一个前期兢兢业业、一直奉行着美国海军陆战队式的“不牺牲哪怕一位兄弟”战术的玩家，到了这种时候往往会觉得焦躁不堪，人生仿佛被否定。而打法奔放、本来就大大咧咧的人，搞不好直接就修改了游戏，根本不在乎什么战略上的精妙、战术上的胜利。因为难度曲线的不合理和设计上的缺失导致游戏突然变得不友好起来这种事，本身并不少见。然而对一款原来就罕有前途可言，只在一小部分的死忠呼声下才勉为其难地制作续集，没有办法指望在盈利上获得极大的成功，甚至日后多半都不会再有传承的游戏来说，这样的遗憾实在是太让人扼腕了。

商业化思路毁掉RPG原旨

这不再是太空歌剧和角色扮演相结合，也不再是废土情结和角色扮演相结合，更不是小队策略动作和角色扮演相结合，而是十年来那些几乎销声匿迹的玩家们苦苦期盼的原教旨式的角色扮演游戏。

角色扮演游戏玩家是一种很难搞的东西，当然不仅仅因为角色扮演游戏也很难搞的缘故。他们难以取悦，不好满足，总喜欢鸡蛋里面挑骨头。一会儿说剧情老套没有新意，一会儿说战斗爽快感不足，一会儿人云亦云地讥讽这个作品没有深度，一会儿不懂装懂地谴责那个作品缺乏内涵。可你要给他们开放40级封顶，半神格进阶职业，直接可以和恶魔王子单挑，他们一样开心得好像找着了自己尾巴的狗。所有人都知道这是一块美味又难啃的肉，群众会被吸引过来，但未必买账。而角色扮演游戏本身慢热的特性又决定了它无法像动作游戏或第一人称射击那样短平快地搞定市场。长期以来，不停地有人做出各种尝试，大部分都失败了，一小部分还能算是成功的，则悖理了角色扮演游戏的本质，妥协于浮躁的家用机操作和沙发土豆式的游戏风格。



不了解《龙腾世纪》的人绝对不知道它为什么会是个18禁游戏

BioWare算是其中之一。

借着当初黑岛的声名在外，BioWare经常给人以一种硬派制作公司的错觉。事实上它的商业嗅觉灵敏得让人厌恶。《星球大战——旧共和国的武士》作为一款试点作品，成功开拓了在死脑筋的铁杆玩家群中用其实很肤浅的游戏性来开山铺路的生财之道。自此之后的《质量效应》也是如此，表面打着传统角色扮演游戏的幌子，实际上却把内容让位于图像和操作。中肯地说，这种尝试撇开个人偏见，还是很有建设性的。至少，它在电视游戏横行的浮夸业界里，找到了一条行之有效的生存之道。有了这个基础，才能谈复归和传统，才能让人们稍稍静下心来去接受那些经过时间洗练被证明为经典的内容。

按说，《龙腾世纪——起源》（Dragon Age: Origins）是一次振聋发聩的出世。BioWare经过一系列的投石问路，终于定下心来推出它真格的角色扮演游戏了。对话树、人物成长、生存技能、职业能力，这些睽违已久的老伙伴们再次出现在我们的视野中，而且它们不是那种为了顺应家用机市场而进行的简化。号称90万字的剧本和不同职业种族下独特的序章故事，我们颤抖着热泪盈眶，仿佛又回到了那个玩游戏不麻烦就不舒服的年代。而游戏本身也确实没有叫人失望，它让人找到了角色扮演鼎盛时期的感觉，为此它甚至安排了一个让人觉得再熟悉不过的故事：从默默无闻成长起来的英雄，分崩离析的世界在邪恶势力的大举进犯下齐心协力，权力和荣耀同阴谋与道德的交织，进退两难生死攸关的选择，正义与邪恶之间孰是孰非的灰色地带……这不再是太空歌剧和角色扮演相结合，也不再是废土情结和角色扮演相结合，更不





成人化的内容固然是游戏里的好调味剂，但是为了成人化而成人化，总让人觉得舍本求末

不是小队策略动作和角色扮演相结合，而是十年来那些几乎销声匿迹的玩家们苦苦期盼的原教旨式的角色扮演游戏。

假如事情就这么一直完美下去就好了。可惜BioWare并非黑岛，并非三驾马车，它终究在商业化的道路上探索的过久。很快人们就发现自己从惊喜地高潮一帆风顺地走向低迷。如果说《狮心王》尽管后半部分斧凿严重，赶工的痕迹令人一目了然，但依然有大段的中前期内容让人玩得酣畅淋漓。那么《龙腾世纪——起源》还没有给人以足够的爽快感，就被看出结构上的一成不变了。从序章被领入正题之后，玩家需要拉拢四个不同的势力以建立一个对抗外侮的联盟，你可以将这四部分的情节视为同一模式下的不同具现，就好像一个故事的日剧版、美剧版、韩剧版和大陆山寨版，抑或是某个水平不高的写手给不同刊物编辑拼凑出来的多段式议论文：结构清晰、层次明确、内容雷同。再加上BioWare顺应潮流地在前期走低俗宣传路线，导致大家对这个游戏的印象几乎都集中在可以和同伴乱搞男女关系甚至同性关系这件事情上。好像你马不停蹄地四处奔波、大义凛然地拉帮结派，为的就是到头来能够在篝火营地里和衣着暴露的女法师来上一发——而这一段还是相当占剧情分量的重头戏！成人化的内容固然是游戏里的好调味剂，但是为了成人化而成人化，总让人觉得舍本求末。尤其是当你想到这只是恢宏篇章三部曲中的第一部，难保不会对日后更为冗长而重复的两作扶额绝望。好不容易被经营起来的战斗快感、幽默对白、史诗剧情、华美画面和《指环王》一样的过场，一下子统统陷入了对未来两作既充满期待又难以为继的焦虑中。人们之所以在一堆不怎么样的RPG中偏偏对这个游戏感到失望，恰恰是因为当前游戏设计的枯竭和缺乏创新。而《龙腾世纪——起源》后半部分的失败，使那些希望看到美式RPG复兴的玩家们的一个希望再次成为了泡影。





这款游戏有着相当完善的主角设定系统和同伴系统

继承丰富遗产者却往往平庸

只要你尝试足够多次，就能打破“由电影改编的游戏一定糟糕透顶”这一铁则。之所以说它是铁则还不是公理，就因为有些实力超群的制作团队的确能够达到那种高度，比如说《银翼杀手》。但大部分时候，它们都会和《阿凡达》一样，在电子游戏市场上摔个狗啃泥。

有一种东西叫做迷信。比如说《最终幻想》。新的一作连恶评如潮都谈不上，它压根儿就没能引起议论。即便如此，首发日还是有一群一群的人排着长龙去淘换初回限定版。你说他们是打算在网购渠道上倒卖也好，是狂热的死忠也好，你可以预见在《最终幻想22》发售的时候，同样的事情不出意外地还是会发生。

有一种东西叫做信仰。比如说暴雪。哪怕是当家花旦一茬一茬地走，这家公司还能依照一贯的政策和方针秉持着一种坚持，很有可能它就会在《暗黑破坏神Ⅲ》或者《星际争霸Ⅱ》中的某一个上栽跟头，可还是有除了韩国人之外的大量拥趸来支持他们，撑起战网，供养着公司的人工。你几乎要觉得，哪怕暴雪像苹果那样不像话，搞出类似于iPad这样乌七八糟的产品来，群众还是

会去捧它的臭脚。就像群众们还在捧乔布斯的臭脚一样。

而有一种东西，则叫做宗教。比如说《星际迷航》，比如说《星球大战》。现在你可以用克林贡语点汉堡，在英国加入501军团。虽然这两拨人一向不对付，可你要是胆敢拿科幻迷之类的下等字眼来形容他们，他们可以跟你拼老命。要是你自作聪明，断章取义地拿被误读的宅男这一概念去理解他们，我只能祝你好运了。

原教旨主义的星战迷一致认为乔治·卢卡斯强奸了《星球大战》。不止是卢克、欧比王或者某一个特定的暴风兵。而是整个《星球大战》，它的一切。这一点在《南方公园》里有过确切的实景描述，我无须赘言。但即便如此，把自己出卖给商业利益也是有好处的，那就是只要你尝试足够多次，就能打破"由电影改编的游戏一定糟糕透顶"这一铁律。之所以说它是铁律还不是公理，就因为有些实力超群的制作团队的确能够达到那种高度，比如说《银翼杀手》。但大部分时候，它们都会和《阿凡达》一样，在电子游戏市场上摔个狗啃泥。



游戏的包装图给人一种电影游戏的感觉

显然，《星球大战——原力释放》（Star Wars: The Force Unleashed）不在成功之列。你可以去试着数一下所有平台上到底出过多少《星球大战》的游戏，从而对卢卡斯商号敛财的力度感到发指。在其所有动作游戏中，《绝地武士2》才是堪称硬派经典的佳作。在此之后卢卡斯工作室都没能制作出或者是找到足够棒的外包来帮他们超越这一质量上乘的作品。于是他们转战角色扮演游戏，在家用机和游戏性简单化的道路上另辟蹊径，并尝到了甜头。我们不得不会产生这样的遐想：在技术成熟和制作流程被试过一遍水的现在，还有什么不能让《星球大战——原力释放》成为另一款令人心潮澎湃、激动不已的星战代表作呢？尤其是我们看到主角用原力拽下歼星者飞船的时候，极端主义的虚荣战胜了理智，盲目地认为这款游戏至少在豪快度上面，绝对有保证。

这种一厢情愿的希望直到家用机版本发行后，还残存在无缘次世代主机的PC玩家心中。即便他们被那些Xbox 360还没有三红的朋友们告知：它不好玩也依然如是。可事实证明家用机玩家们并不是心理阴暗，故意挤兑要等个一年半载才能玩上同样一款作品的PC玩家的。《星球大战——原力释放》没有人们想象得那样充满了丰富的角色成长要素，动作部分也只是不尽人意。尽管被设置了名目繁多的招式表，可它还是没能做到《绝地武士2》的那种格斗感。更要命的是，把技术力浪费在人物建模，毫无意义地把从天行者到杜库公爵的模型开放给玩家，让他们随时自行替换主角外观这种舍本求末的事情上，而忽略了场景的丰富、玩法的友好度，乃至关卡的优化，让整个游戏最终沦为了只在宣传视频上才有说服力的花架子。出于对"星球大战"这个宗教的皈依，我只能勉为其难地顺应着设计师自鸣得意的想法，收集着可笑的隐藏要素，直到第二关坠落的星际飞船处，帧数从四平八稳的三十一下骤跌到十几都没有的时候，作为一个有操守和经验丰富的开发从业者，我对这种低劣的优化和质量监控工作表示愤慨，并怒删了游戏以示诚意。


游戏角色的建模为人称道——这些角色可毕竟是为千百万人所熟悉的角色啊

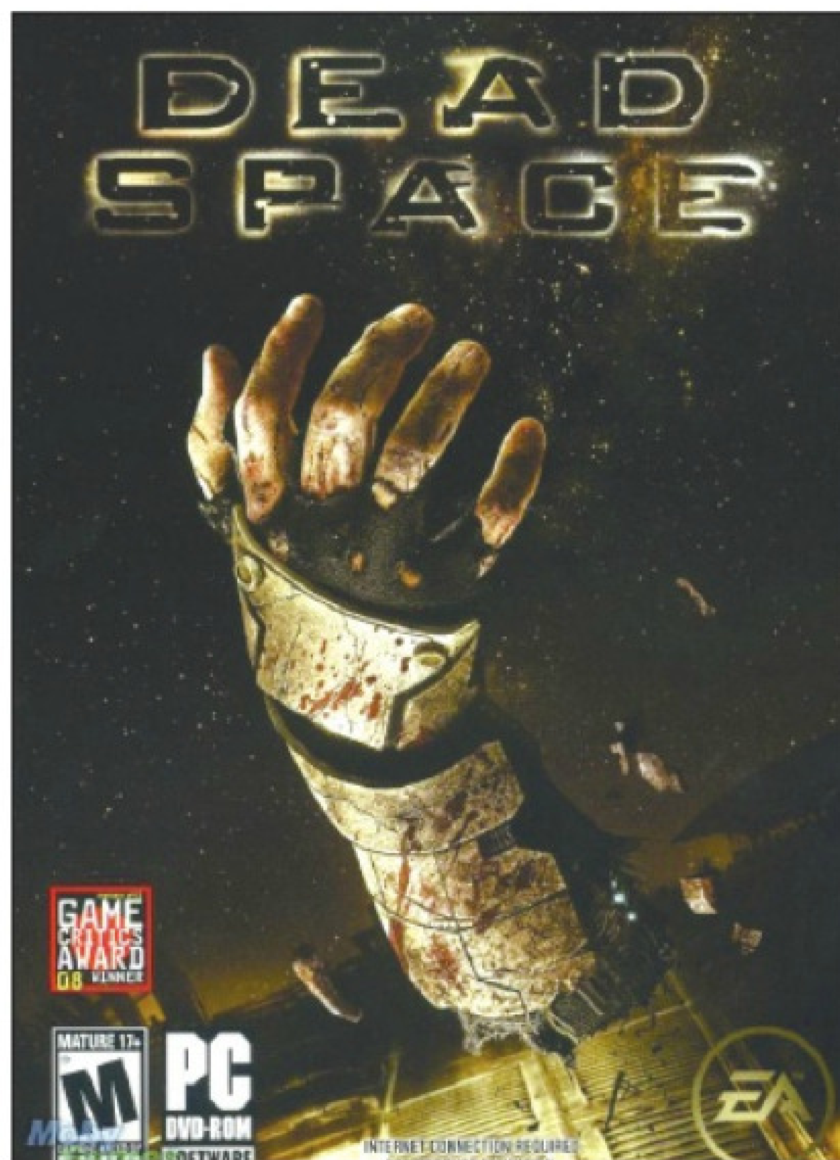
道具无用及为创意所累

很快，人们发现除了离子切割器以外，其他的武器实在是可有可无，缺乏存在感。加上为了强调主人公的羸弱和无力，游戏的视角大部分时间都被主角的身躯所阻挡——考虑到你总得能看见他背上的生命状态插槽，它们其实就是血条，还记得么？

你得承认，2008年头一匹黑马，除了《死亡空间》别无他选。负责制作的乃是Purchase Everything的EA，以擅长把其他工作室买过来再把它们的品牌做杂，到了财年结算的时候大刀阔斧地裁员解决问题的EA。你都觉得不对劲，好像暴雪突然不拾人牙慧了，Bioware不做RPG了，《辐射3》突然变成射击游戏了。更不对劲的EA对待它的态度：病毒营

销、漫画和动画的同步、故弄玄虚的宣传广告。回过头来看，你会发现他们对这款游戏的重视程度。其力度是如此之大，以至于有时候人们都不得不怀疑他们是不是在做一件正确的事情。

当然，现在我们都知道结果了。《死亡空间》开拓了恐怖游戏的另一条蹊径。在此之前《F.E.A.R.》已经做得足够好，乃至可以成为行业的教科书范本了：如何用不花巧而可行性强的手法，来营造紧张感和悬疑气氛。更重要的是，如何把一些明明没什么新意的段子，做的让玩家没法儿嗤之以鼻。《F.E.A.R.》的问题在于，它的门槛不是那么引人入胜，很多人会觉得这只是另一个不知所谓的第一人称射击游戏，搞不清楚该搭哪趟顺风车就干脆横竖横地从成本控制中摆脱出来，在市场里砸了听个响儿算了。《死亡空间》恰好相反：它的门槛太嗝硬了，就好像有人故意要让你重新学习如何走路一样。假如不是植入式的UI在理念和美工设计上都堪称时代的神来之笔，很可能会有一大部分人被游戏特立独行的风格所吓退。



游戏包装图的设计元素简单，但充满低调血腥

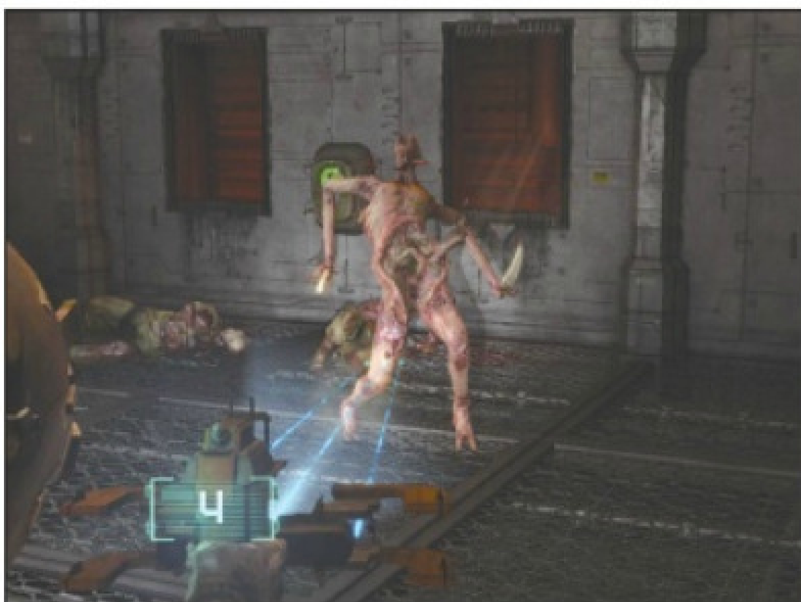
原因就在于这是一款设计思路极其到位的游戏。它的制作人也是个水灵漂亮的姑娘，堪比《刺客信条》引起话题的女制作人洁德，在谈起游戏中以婴儿的形象为原型的怪物时，那一副怯生生娇滴滴的模样，好似头回说荤段子的黄花大闺女；而执行制作人呢，肌肉虬髯一脸坚毅，猛一看好似克利夫·欧文，眉眼间愣生生地就透着硬派二字。这种看上去就好像胡萝卜加大棒的管理层组合，怎能不叫人对游戏素质遐想联翩？《死亡空间》以另一种方式摒弃了传统的UI界面——不仅仅是"看不见血条"或者"把界面做成HUD"那么肤浅的手法。相反，你能看见血条、能调出界面，只是这一切都合情合理，让人拍案叫绝。游戏的主角不是什么平头大兵，或是天选注定，只是一个去找女朋友的矿业飞船工程师。他的装备就是采矿服，脊柱的能量管线显示了他的生命状态；他的武器就是矿工道具；他的虚拟界面就是你的游戏界面。他就是你。层层剥茧式的代入感就在这种友好的环境下把玩家领到它那独特的世界观中去。究其原因，是因为制作者们希望在恐怖题材的传统第三人称射击游戏中进行一次大胆的革新。

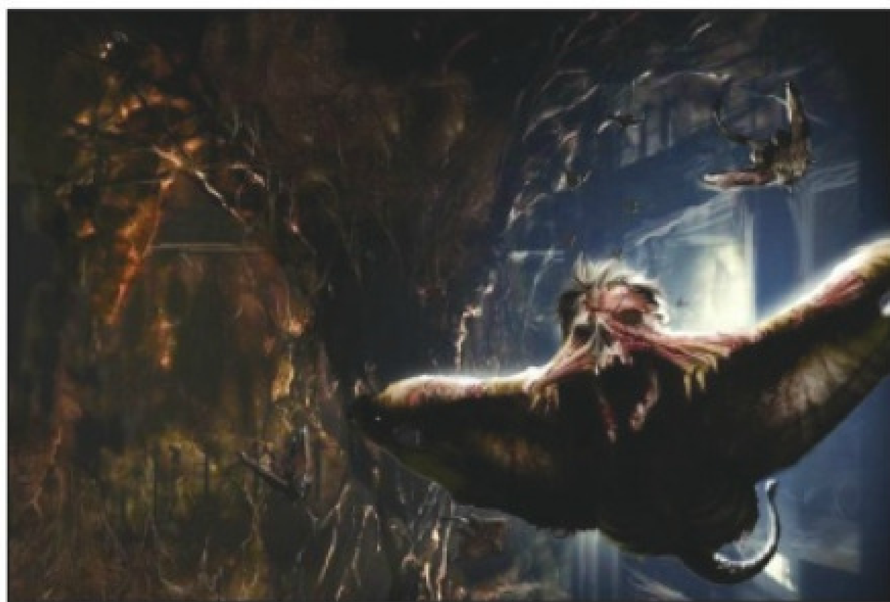

相比那些太空怪物，主角的设计更使人印象深刻

简单来说，其概念可以归结为切断二字。和所有的同类游戏一样，你被介绍进舞台，一个植入式的教程告诉你怎么移动，如何转动镜头，左摇杆右摇杆，你都懒得去理他。真正的坎在于第一次的遭遇战。它不再是传统的小手枪干掉一个敌人，捡一把大手枪于是你就可以干掉更多的敌人模式。你一下子就要面对多名敌人的包围，而手中的离子切割器不管怎样倾泻弹药，都没法打倒这些张牙舞爪的怪物。除非你仔细地听从教程的指示，瞄准对方的四肢进行切断，不然敌人总有办法冲上来对着你乱叉一气。

于是，这个概念就被应用到了极致。只要切断四肢，不管怎样敌人都可以被无力化；相反若是无法做到这一点，那么浪费再多的补给也无济于事。而据此精心设计的初始武器离子切割器，就贴心地安排了横向和纵向两种模式，横向发射用于切断顺着躯体长出来的下肢，而纵向发射则用来切断垂直于躯干的两臂。他们甚至设置了只用离子切割器完成游戏这一成就。可见在这把武器及其所对应的玩法上，设计人员花了多大的心思。

问题也就随之而来。很快，人们发现除了离子切割器以外，其他的武器实在是可有可无，缺乏存在感。很多武器的购买费用很高，而使用起来却并不好用。很多玩家通关后竟没有用过游戏中提供的终极武器——这还不是最致命的，最致命的是，那些更新了武器的玩家，对到手的新武器却有种上当受骗的感觉！加上为了强调主人公的羸弱和无力，游戏的视角大部分时间都被主角的身躯所阻挡——考虑到你总得能看见他背上的生命状态插槽，它们其实就是血条，还记得么？而镜头的旋转和瞄准也都被故意调整得十分缓慢，相比起疯狗一般猛扑上来的敌人，你的反应时间远远无法弥补主人公不慌不忙的腿脚。它是一个故意为之的卖点，为的就是让玩家能体会绝境下的无力感，我认为这很好。但它也是个不友好的设计。正是被这些创意上的亮点所累，《死亡空间》到最后依然是一款让人很容易脑瓜子疼而没法儿坚持到底的佳作。


很遗憾，初始武器成了玩家印象最深刻的武器


游戏还推出了针对Wii主机的系列作品

被动式技能之殇

最要命的是，在发行方和档期的压力下，游戏对故事的很多地

方进行了删改，导致前期看上去雄心勃勃且跌宕起伏的展开，到了后面却发现根本没有任何交待。

我只是没有想到，把《暗黑破坏神》的刷装备和《侠盗猎车》的开放式世界这两样我最为讨厌的东西揉在一起，居然能打消《辐射3》给人带来的不快。只需稍稍比较一下，你就会觉得比起Bethesda套用《上古卷轴4》的经验炮制出的新辐射作品，气氛实在不如小小Gearbox的《无主之地》（Borderlands）来的到位。而后者最为成功的作品《兄弟连》，实在不能和产业大鳄的骄人业绩相提并论。假如你有幸接触过游戏的开发迷辛，就会知道在探索的过程中，他们也走过歪路。一开始，《无主之地》走的是像《潜行者》那样的写实路线，难保不成为有一个拾《辐射》牙慧的二线产品。直到有一天制作人醍醐灌顶，幡然醒悟，大手一挥统统砍掉重练，毅然而然地决定了现在的卡通渲染风格画面，这才避免了一场有去无回的资金浪费。

以行业分析的观点来看，这一决定相当明智。它首先避免了和市场上所有主流模式的冲突，又同时保留着玩家所熟悉的游戏方式，让他们很容易就能建立起一定的认同感。更重要的是，卡通渲染在一定程度上强调了游戏荒诞不羁的放浪大西部世界观，让原本可能会遭到评级上的限制或媒体诋毁的内容，显得合情合理、仿佛为了塑造那种不法之徒横行的气氛而故意为之似的起来。很多大杂烩式的游戏都做过无功而返的尝试，这已经被证明是一条高风险的投机之路，而《无主之地》却走运地喊出了自己的声音，即便在很多方面，它不得不为眼下所时兴的那些消费习惯妥协。

游戏家用机化的兴盛对很多人来说其实并不是什么好现象。这一风潮起于PC游戏的衰败期，当西方游戏市场发现连网络游戏也无法成为一种快捷而可行的盈利模式时，流水线式的家用机作品就找到了睽违已久的位置。对用户友好、开发模式固定、技术难度实现力强，这些特性对投资方来说就是一本万利绝无亏损的保证。然而这些看上去良善的字眼同时也意味着创造力的牺牲、游戏性和游戏内容的让步、独特风格的缺失。这一点在《无主之地》中表现最为明显的一点就是它的技能树系统：正当很多人以为这是和暴雪那种让人纠结不已的混账玩意儿的时候，突然发现游戏为了照顾手柄的键位操作，把所有的技能都设置成了被动式，而唯一的主动技能则作为人物职业技能，在第一次获得技能点时就被强迫赋予，并且也只有这一级而已。这意味着，大部分时间你只要琢磨哪些技能能给自己的战斗风格带来最大增益，而并不需要关心什么时候施放就可以了。曾有一个十分精辟的评论一针见血地指出了它在这方面的不足：这个游戏就是掏出一把枪射射射，子弹打光了换另外一把接着射射射；假如你发现打不过，那么就按右肩键扔颗雷，假如还是打不过，那么就按左肩键放个技能。然后就射射射、扔雷、放技能、换枪射射射……



游戏的武器系统是最大的亮点

如果哪个第一人称射击游戏胆敢用这种玩法来糊弄玩家，那么它一定不想过财年了。但《无主之地》是一个“沙盘式的第一人称射击废土风格暗黑式角色扮演刷装备游戏”，瞧瞧他们都塞了些什么进去！最要命的是，在发行方和档期的压力下，游戏对故事的很多地方进行了删改，导致前期看上去雄心勃勃且荡起伏的展开，到了后面却发现根本没有任何交待。在后来公开的开发日记中，人们发现制作者们本来对整个故事有着更多的想法，一些NPC会有自己独特的故事，而另一些跟随主线发展的人物则将会无可避免地遭遇不幸。但是这些都已经成为书面和档案里的东西了，人们现在所看见的，是一个在更高的难度下，不停地挑战强力关底以便从号称65万多种武器掉落中寻找——或者按照专业一点的说法，刷出理论上的极限值。人们忙着换装备；评估到底是这一把枪好呢，还是那一把抢快；期待着如速射火箭筒或命中精度为零的散弹枪等各种奇怪的附加属性。至于游戏的风格、故事、可玩性，以及它是否能给同类作品或日后的开发有点哪怕一点儿什么启示也好，都被淹没在急功近利的销售数字和几周内就会偃旗息鼓的出货量上了。

事实并非如此糟糕（但也好不到哪儿去）

哦，我们列举了这么多杰出游戏的“丧气”之处，这未免会使那些本来正打算腾出时间来好好玩这些游戏的人感到灰心——如果这些游戏真的有这样致命的问题，那么我们为什么要玩它呢？

但事实并非如此，《无主之地》是近年来少有的一款“让人玩到够了再放手”的爽快游戏，笔者就知道有不少人已经就快把游戏里的每个主角都通一遍关了！而《死亡空间》则是太空背景血腥冒险主义FPS当中少有的压抑、恐怖之作，它所设计出的太空幽闭感和场景的真实感，使你不能不认为真实的太空生涯或许就是如此。《王权2》和《龙腾世纪——起源》，目前仍受到真正热爱电子游戏的老玩家们的热烈讨论，它们的生命力也远未结束，甚至《星球大战——原力释放》，也依然有热爱星战系列的玩家在玩着它。

所以，我们这篇文章，就权作献给已经玩过这些游戏的玩家们吧。让我们与这些优秀游戏共度佳期后留下的些许失落得到一点点共鸣。其实回过头看我们的现实人生，大部分的人的人生其实都是虎头蛇尾的——生得轰轰烈烈，充满激情和希望，而死去时默默无闻、草率而终，诸多公案未曾了结，留下个烂摊子，曾经答应别人的事也都没有了下文。没钱也便罢了，有点资产还要引得家人反目。再过上一、两年，竟像个曾经红过一时的老游戏一样，要不是翻出来旧光盘，也便没人记得了。这么说起来，其实这些小小的游戏带给我们的一点失望，倒也算觉不上什么了。P

▶深度关注

射击的艺术
——FPS的Online之路

FPS（First Personal Shooting Games），第一人称射击游戏的简写。从最早的《德军总部3D》开始到目前炙手可热的《现代战争2》，经历了十几年发展，FPS早已成为全球游戏市场中不可或缺的一部分。此类游戏通常会带给玩家极强的代入感与真实感，并对游戏者的反应速度与心理素质有较高的要求（相对于某些用脚指头都能玩的游戏来说），也正是因为FPS游戏强烈的对抗性，使得它逐渐超越了赛车类游戏的竞技地位，并形成了FPS与RTS（即时战略游戏）在对战平台上各自占据半壁江山的局面。

■浙江 木然

“Cover me!”

“Roger that!”

相信早年的“网吧CS族”在听到这些游戏命令的时候总会忍不住遥想当年——那段早晨起来带着键盘鼠标去网吧赢可乐的日子，这些熟悉而遥远的回忆，曾在你的人生中交织成一段激情燃烧的岁月。







CS，不朽的FPS一代传奇

然而逝者如斯，CHINET的高速发展，将我们所有人都带入了一个神奇的信息时代，一个办公不用上班的时代，一个订票不用排队的时代，一个叙旧不用见面的时代，一个玩对战游戏再也不用上网吧的时代——于是FPS也借助互联网的魔力，开始了一段新的里程。

2003——先驱者的探索

2003年，当以CS与WAR3为主力军的电子竞技产业正发展得如日中天的时候，作为电子竞技的发源地，韩国率先将FPS游戏Online化设想付诸于实践（这不是讽刺也不是追捧，事实确是如此）。一款由DragonFly制作的《雷霆战队》横空出世，从此才正式出现了脱离于对战平台的，真正意义上的FPS网络游戏。



FPS Online化的先锋——《雷霆战队》

当然，我也认为这是一件可喜可贺的事，毕竟FPS从这里开始又向前迈出了一大步（虽然这一步是朝什么方向迈出去的还有待商榷），但我们必须明白一点：FPS Online并不代表FPS 2.0，它不过是给原本必须依靠网络对战平台才能实现的远距离竞技提供了另一个手段。这种方式固然有它自己的优点，比如更有利于固定用户的形成且没有任何的版权问题，但其缺陷也显而易见——那就是大量的技术难关。

那么FPS Online化的过程中究竟有哪些问题？我们可以直接拿《雷霆战队》作例子。同年12月23号，TOM正式与DragonFly签订协议，引进《雷霆战队》，而且以少见的高效率在不久后开启了无限制内测——什么叫无限制内测？就是把公测改了一个名字而已，任何网友都可以在官网注册账号。作为国内的第一个FPS网游，玩家在看到其广告时的心情可想而知，无数抱着“CSOL版”梦想的朋友们纷纷“触雷”，大量玩家的涌入所造成的后果当然只有一个——卡。

曾经有玩家戏称国内网游运营商所使用的服务器是“小霸王”，意为其游戏的网络情况实在不敢恭维。你想想，2003年，那时候连盛大购置的服务器都只能跑跑《传奇》，想在这样一个硬件条件下用现有设备承载FPS网游中的大规模数据流，几乎是天方夜谭。TOM再有钱，它也不可能用上比“小霸王”更好的服务器吧。当时的网络速度简直让人抓狂，只能看见满地图的“凌波微步”，你打光了一梭子弹都没伤到一个人——因为你看到的



韩国NEXON公司自制研发的线上FPS 游戏——《Combat Arms》

只是对方的残影，正所谓“天下武功无坚不摧，唯快不破”，说的可能就是这种境界吧。

当初在《雷霆战队》中接受了那一番地狱式磨练，以至于后来我在Raid时卡得连条都读不出来的时候都只有淡然一笑——我卡不算什么，大家卡才是真的卡。

也有人会说，设备问题受科技发展的局限性是避免不了的。那好，跳过服务器，我们谈下一话题——模式。

FPS游戏有哪些模式？无非是拿起枪来一番你死我活，最后存者为王败者出局，简单的弱肉强食而已。但是拿到网游里，这条规则却不太适用。你把一款网游做成FPS的时候，已经在无形中把用户群扩大化了——慕名而来的玩家当中不可能全都是FPS死忠，但很有可能那群不那么高端的玩家才是运营商真正的上帝。如果再拿出那套迎合精英玩家的运营策略，只会导致客户资源的大量流失。显然DragonFly当时没有看到这点（TOM就更不可能了），仅仅高度强化游戏竞技性，希望把《雷霆战队》做成一款比肩CS的网游，或者是网游版的CS，这已经是一个致命的错误了。但制作人似乎还觉得自己的灵感发挥得不够，居然还把游戏中的枪械、人物、地图等“颇具创意”地分化为两个时代风格——“二战”与“未来”。这直接导致玩家在游戏过程中被忽悠得晕头转向：一会儿自己还拿着激光枪在太空船上抗击敌人，一会儿又变成一个头戴钢盔的二战老兵在城市废墟里跟人打巷战，要命的是你在商店购买的“未来”武器却不能在“二战”中使用，时空交错的感觉顿时让玩家心生退却。我不得不说，这个创意实在是蠢到家了。

确实，无论是从今天还是当时的角度看，《雷霆战队》作为第一款进入国内的FPS网游存在着大量的不足（除了以上两点还有粗糙的3D模型、糟糕的地图设计等等）。但是面对未知的市场，DragonFly充当了一个先驱者的角色，并为后继者留下了许多宝贵的经验与教训。或许也正是由于《雷霆战队》的失败，之后踏入FPS网游领域的厂商们才更早地意识到了“娱乐大众”对于一款网游的重要性，从而摸索出了一条更为合理的FPS Online化之路。

2004～2007——沉默的子弹

自从《雷霆战队》的昙花一现之后，FPS网游便进入了一个新的发展时期。玩家们也学会了冷静，不再是看到一款新游戏的出现便蜂拥而至，对于运营商来说，随便上一个广告就能拉来大批客源的时代已经过去了。FPS网游的制造商们也因此陷入了思考：究竟玩家们需要的，是怎样的一个产品？



《雷霆战队》的改良之作——《特种部队》

2004年，这正是RPG网游在国内大红大紫的时代，也正是这一年里，将来的王者们纷纷登场，在中国网游市场里上演着一幕幕另类的巨贾传奇。很多人都在眼红，都在巴不得也来插一脚，分一杯羹。然而当时还并不自主研发能力的大多数国内运营商都只能寄希望于我们的商业合作伙伴——韩国人又一次担负起了革新的重任。

除了一批又一批地往国内送“泡菜”以外，一部分比较有见地的韩国厂商也在思考着FPS网游化的出路。其中又是DragonFly一马当先——2004年3月末，由其研发的《特种部队》在韩国国内开启公测，人气高得惊人。显然在吸收了《雷霆战队》的教训之后，DragonFly开始在FPS网游的趣味性上大做文章，通过更优质的服务器、更合理的游戏模式与丰富的收费道具吸引玩家，并使这种高人气足足维持了数年之久——据说在韩国国内的网吧游戏排行榜上，《特种部队》把第一名的位置连续坐了71周，确实无愧于国民网游这一称呼。

对于《特种部队》在那个国家里的大红大紫，确实只能在网络资料里看到——为什么？因为在17Game将其引入中国之后，它还是重演了同门师兄《雷霆战队》的命运，哦也不全是，至少这款游戏还活到了现在，不管我们还记得它否。有人会觉得很奇怪吧，同是一款游戏，为什么在不同的国家会有这么大的区别。运营手段的失误与否我们暂且不谈，游戏品质的高低好坏也先抛到一边，我只说一点——环境。

说到2004年，或许还会有人记得，DT在WCG上的出师未捷，还有众多中国选手在不同原因下的黯然谢幕，这一切都在我们的心里蒙上了一层拂之不去的阴影。然而对国内电子竞技事业打击最大的一件事，莫过于广电局叫停了CCTV5套的《电子竞技世界》栏目。刚刚发展起来的电子竞技氛围就在这一连串的事件影响下慢慢消退。很多热血的年轻人都是在这段日子里打消了追逐梦想的念头，转而重新拿起书，或者是迈入了网游的大门。结果在彼国“百花齐放”的时候，我们却只钟情于单一的“打怪升级”——没有竞技氛围，没有政策鼓励，谁还会稀罕那些人与人之间的对抗，谁还会把时间花在练习那些毫无意义的“高端技巧”上？比起这些来，经验值与装备或许还更值得我们去关心吧。

我知道很多人都不曾死心，尤其是在中国尝到甜头的韩国人。他们无法明白为什么除了泡菜之外中国人什么都不进，为什么在自己国家可以成功运营的游戏到了我们这里却成了隔夜饭。他们不明白，某些力量对于电子竞技的摧残需要用时间来恢复，在这期间即使SKY连续拿下了两个WCG冠军，即使电子竞技的Fans们对它的热情从未消减。我们都相信中国迟早会变成一个电子竞技大国，就好像运营商们相信FPS网游总会在这个国家里迎来春天一样。

所以在一款又一款产品倒下之后，这颗沉默的子弹终于完成了它的使命，为

FPS网游敲响了破晓之钟。

2008～2009——娱乐才是王道

2008年无论是对于中国还是世界来说都很不平静。发生在我们周围的事暂且不谈，世界范围内的金融危机对现有经济体制的打击可谓空前。在这种情况下网游成为了资本家们的救世主——不再是以单纯的对抗竞技为目的，娱乐性与赢利性成为了所有厂商们绞尽脑汁也要解决的难题。为了走出经济危机，FPS网游也掀起了一场革命。

大家应该还记得，这一年的腾讯，已经逐步成为了一个合格的运营商，与韩国企业的合作使之得到了一条丝毫不亚于国内其他网游大鳄的产品阵线。其中在《地下城与勇士》之前为腾讯的成功奠定了基础的，当属《穿越火线》（Cross Fire）。

早在2007年，韩国厂商Smile Gate便已经开始了这款游戏的研发，并于次年正式向市场推出了这款名字跟风格都酷似CS的FPS网游。2008年暑假，腾讯开始了《穿越火线》的公测，这位在当时FPS网游大多低迷的情况下异军突起的新人一下子成为了玩家们关注的焦点——就在内测临近结束前，腾讯以专业竞技赛的模式举办了一次CF战队对抗赛，用熟悉的枪械，熟悉的地图以及熟悉的模式向世人展示了一次在网络游戏中上演的电子竞技，恍惚间让无数老玩家们想起了一个熟悉的名字——CS。



《穿越火线》，又是韩国……



美女与大腿，果然是“精彩绝伦”

没错，《穿越火线》的成功不完全在于它对CS的模仿，但这对于FPS核心玩家来说绝对是相当大的诱惑。在CS电子竞技日渐没落的当时，看到老战友们一个又一个离去，CSer的心情是沉痛的。腾讯（或者是Smile Gate？）很聪明地把握了他们渴望重新组队竞赛的心理，通过CF高度强调的团队合作使这帮人凝聚在一起。同时又用强化了爽快感的“拿人头”模式有效地实现了高低手之间的磨合，将CF变成了一个大众皆宜的游戏。

打CS的可能会看不起打CF的，但是玩CF的人当中一定也不乏高手。这部分人虽然技术相当高端却不一定会为一个游戏付出太多的金钱，然而腾讯并没有刻意地逼迫或是剥削这群高玩。相反，它还给予了这些人一个相对公平的环境——游戏中大部分原CS中已有的经典枪械都可以直接用CF点购买而无需花费RMB，可以说，只要愿意付出时间，这些高手们就可以轻松用自己熟悉的枪械虐杀菜鸟。而其余那些技术并不怎么“高端”的玩家也可以通过RMB弥补技术上的不足，或者放弃高手如云的标准对战转而投向另一种游戏模式的怀抱——Smile Gate的智慧又一次在这里体现，幽灵模式的诞生或许就是为了这些低端玩家。可以说，厂商在制作这款游戏之初就已经将各个阶层的玩家考虑在内，他迎合了大多数人的癖好，在赚足口碑的同时，也将钞票塞满了钱袋。腾讯也很开心，因为它是第一个靠FPS网游收获“百万人同时在线”的运营商。

《穿越火线》的走红刺激了很多的厂商，并让不少的玩家以为，CF就是CSOL。面对这一情况，自然会有人心怀不甘。于是NEXON便找上Valve（CS的开发商）希望强强联手，共同做出一款FPS网游领域的真正王者，没过多久，CSOL诞生了。

原本我想在“诞生”一词前加上一个“在万众期待下”，但是联想到实际情况还是作罢——为什么？很多CS的死忠会跳出来告诉你：这不是真正的CS！这根本不是那款神作的正统网络化版本！棒子毁了这块金字招牌，毁了我们的梦想！这种愤怒是很难解释的，不过要是你去玩一玩那部永远都玩不厌的CS1.5版，然后再去尝试一下CSOL的时候，或许你就能稍稍体会一下他们的心情了。虽然大家都明白在经典单机Online化泛滥的今天，CS网络版的出现不过是迟早的事，但是当你真正看到这部只是挂着Valve的名却几乎全由韩国人制作完成的作品时，我想任何一个曾经热爱CS的玩家都会忍不住破口大骂——加上了网络游戏的外衣，CS就不再是CS了。



CSOL，还是韩国……

就在我们所有人都以为这部伪经典作品即将以平庸的姿态结束它的一生时，NEXON却借用了一个曾经在1.6版本中流行了一段日子的MOD，让这款口碑并不那么好的作品猛然崛起——2009年1月，CSOL正式推出“生化危机”版本，紧接着，就如媒体所说的一般，CSOL就像僵尸病毒一样扩散开来。世纪天成在极短的时间（不到一个月）里，上演了同时在线人数从几万涨到几十万的神话，这在国内网游市场被瓜分殆尽的当时，几乎是一个不可能的任务。

然而把不可能变成了可能，我们就不得不思考一番了，“生化危机”版本的魔力究竟在哪里？当时的许多报道都把CSOL的成功归结为一点——娱乐性的胜利。是的，FPS的Online路走到现在，已经不能光靠真实的枪械或华丽的画面来触动玩家了。精明的商人得明白客户的需求，就像这次NEXON与Valve之间的合作，后者是射击游戏开发商的模范，拥有强悍的研发实力；前者是互联网娱乐领域的大亨，具有丰富的休闲网游开发经验。这对强强联合之中反而是NEXON发挥了更大的作用，将玩家的智慧应用于实际，创造了生化模式这一之前所未有的竞技方式，充分利用了玩家追求刺激感与新鲜感的心理，将FPS网游的娱乐性做到了一个前所未有的高度——就连CF等其他同类型网游都纷纷模仿，推出了各种不同的山寨版“生化模式”。NEXON这一仗可谓是出奇制胜，在冷落了核心玩家的同时，也把大



打僵尸、Boss战，想破头也猜不到这种情节会发生在CSOL中

量具有较强消费能力的休闲玩家紧紧地攥在了手里。而这种淡化竞技功能以强化娱乐性的做法，也正是目前FPS网游发展的总体趋势。我相信厂商这种忽视竞技精神的行为为很多人所不齿，但是我得对这帮哥们奉劝一句：他们做网游是为了赢利，做出来的东西没人玩，怎么赚钱？FPS在走上Online化这条路的那一刻就决定了它不再为唯一的核心玩家服务，如果你实在闲得无聊，对战平台依然是你最好的选择。

这个只有娱乐才是王道的时代，既是你们的，也是他们的，但终归，还是属于那帮运营商的。

2010～未来——次世代的纷争


号称800人一张地图混战的《天源4591》

跟家用机游戏一样，网游也有次世代，只不过它来得比较迟而已。关于这一段，我不想分析得过多，毕竟未来的事谁也无法预料。但从目前的局势来看，FPS网游正在逐渐迎来一个多元化的时代。腾讯的《战地之王》号称次世代FPS网游的开路先锋，力求在虚幻引擎的打造下还原出一个真实的战争世界；NEXON在CSOL中继续着它的“生化”之路，生化模式也从单纯的人人对抗升级成了“求生之路”；最近风头正劲的《天源4591》更是别出心裁地用一个地图承载了所有的玩家，给人的感觉就像是网络版的《战地2142》，“800人一张地图的CS”听起来似乎是要把FPS网游带入一个国战时代。

今天这方唱罢明天那方登场，金融危机的余波未平，我们的网游市场却依然热闹非凡。次世代的FPS网游之争只会更加激烈，狭路相逢勇者胜，只有真正把握了玩家心理的开发商或运营商才能笑到最后。下一个吃蛋糕的人是谁，我们无法预料，因此，请和我一起拭目以待。或许在竞技精神被逐渐忽视的未来，FPS网游也能走出一段别样的精彩。

深度探讨——网络化，电子竞技的另一条出路？

很显然，电子竞技作为一个对赞助商依赖性较强的文化产业，这两年来一直都有些萎靡不振。大小赛事的倒闭，比赛奖金的缩水，俱乐部的资薪纠纷，使得很多人都开始怀疑电子竞技的出路。要知道光凭粉丝的热情是赚不了钱的，投入的资金全掉进了无底洞，这种没有好处的事，谁会愿意去当那个冤大头？但是确实还是有人去做了，那就是网游界的大佬们，可是给钱可以，条件必须有：你的竞赛项目里，必须有我家的产品。于是就这样，网络游戏“乘虚而入”，在举办方正觉得囊中羞涩的时候，慷慨大方地给予他们丰厚的资金支持，并顺带打响了自家的知名度——要知道，我这个游戏可是有正规的电竞比赛的，专业性是那些泡菜比得上的吗？

这样做的好处就是我们喜闻乐见的电竞比赛在经济危机下得以维持，但那些不那么受人待见的网络游戏也随之进入了我们的视线。这类游戏顶多算得上“娱乐快餐”，跟正统竞技的盛筵是完全不能相比的，收费道具，模式差异，这些公平性问题都成为了电竞饭们反对网络游戏进入电竞比赛的理由。比赛举办方这么做，往往是取悦了厂商与网游玩家，却给原本属于这里的“土著”带来了极大的反感。对他们来说，网络游戏的入侵，是对电子竞技的玷污，是对竞技精神的亵渎。

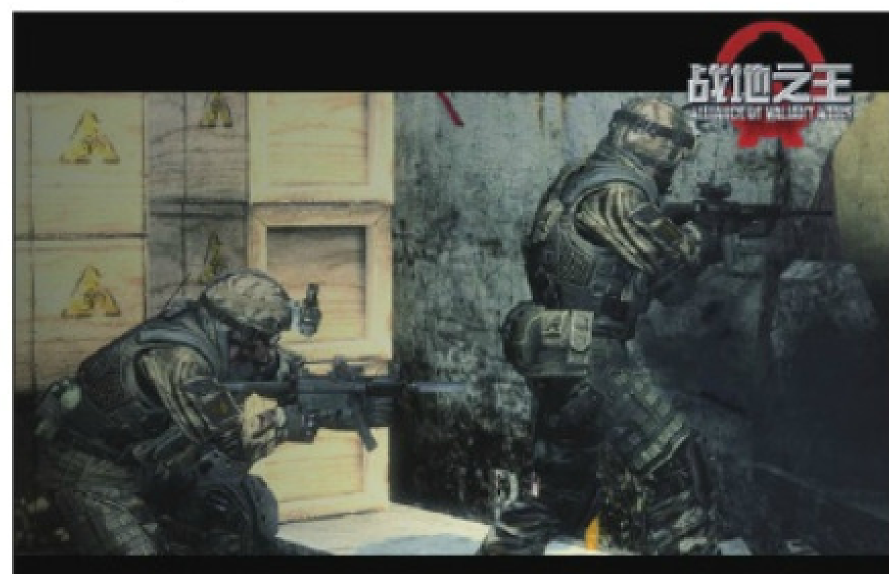
但是网游竞技化，或是竞技网游化，已经成为了未来几年的趋势，是一个无法也无力改变的现实。虽然世界级的舞台上还未出现选手们使用网络游戏相互对战的闹剧，但再过不久，或许这也将成为一个“残酷”的现实，无论电竞死忠能否接受。

我知道，这些人心怀无奈，但是他们无法扭转某些项目的衰势，网游化恰好给这些项目注入了新血，更甚者，也可能取而代之。但是无论这种趋势如何发展，受益的永远只是部分厂商，电竞爱好者对于竞技化网游的抵触依然不会改变。拿我身边一位朋友来说，就是往死里劝，他也绝不会哪怕是看一看所谓的CF或者是CSOL，网吧聚会的时候CS1.5是万年不变的保留项目。只要当着他的面说一句CS的坏话他绝对可以拿出十个理由来反驳。但是如果你在他面前数落《穿越火线》他一定会和你称兄道弟——没有什么别的理由，仅仅是为了还心存电竞精神的同志们纯洁的革命友谊而已。

当然我并没有站在电竞死忠的立场，更不是为网游厂商说话。我只是站在一个历史见证者的角度阐述了我所看到的一切以及我对所见所闻的思考。电竞精神永远不灭，这是不争的事实，然而网游竞技化也未尝不可，如果这可以加快电子竞技的复兴，如果这可以反作用于网游市场的繁荣，那么我们有必要利用一切可利用的手段，在科学发展的前提下两手抓紧，两手抓硬。然而FPS走到今天，我们无法遗忘那些一直在背后默默支持着这个系列的死忠，因为他们的支持奠定了FPS今天的地位。即使在网游化之路刚刚起步的时候他们之中的大多数都曾失望地离开，但是他们所坚持的信念却让我肃然起敬。但愿这些人将来打开储物箱，取出尘封多年的专用键盘与鼠标时，还能想起一句老话：

“老兵不死，只是凋零。”P

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）



号称次世代FPS网游开路先锋的《战地之王》

▶快言快语

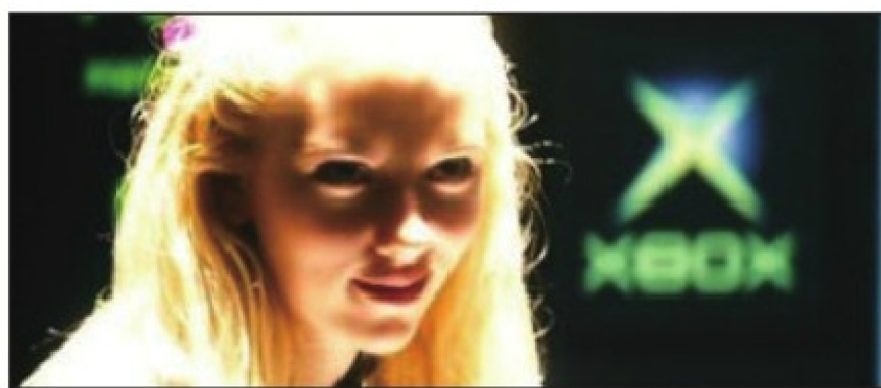
网游携手电影，前路仍漫漫

不知不觉中新的2010年都已经过去了几个月了，而中国网络游戏产业也从今年开始迈入了一个全新的10年，从单纯依靠代理海外网游到坚持自主研发再到走代理研发并重的平台化路线，网游厂商只有永远保持对新环境的高适应性才能保证自己不被这个竞争激烈的市场所抛弃。

在接下来的10年中，网游向更广泛群体的普及以及新技术的诞生都可能对网游市场现有的格局造成极大的改变，每一家公司都面临着相同的机遇与挑战，然而网游行业的变革却已经悄悄来临。

■湖北 夏飞

网游力量欲重构传统娱乐行业



《逃出克隆岛》里的Xbox广告

网游行业近10年的高速发展催生了一大批上市公司以及众多拥有不俗盈利能力的中小型游戏公司，就当无数人将目光瞄准于网络游戏这一市场的时候，不少网游公司却将眼光放至围墙之外，纷纷宣布即将投拍电影电视剧、开发旅游景区以及建设主题公园等，那么网络游戏公司集体“转投”传统娱乐行业究竟是为了什么呢?

网游行业极高的利润率吸引了无数投资者的眼球，大量资金的涌入使得这个市场变得混杂与残酷。对于金钱的过度渴望让大部分投资者失去了“韬光养晦”的耐心，抄袭仿制等行为屡见不鲜，大量同质化网游的涌入严重摊薄了中低端网游原本丰厚的利润。在这样的情形之下，网游公司就必须极度依赖广告宣传的力量，以巨额营销费用换取媒体的广告资源，以此来获取玩家对游戏的关注。网游行业目前“以广告换用户”的盈利模式让网络游戏公司们对于宣传资源有着极为迫切的需求，但由于媒体资源有限却不得不承担巨额的营销费用，因此广大游戏公司需要通过与传统娱乐行业“联姻”互为媒介相互炒作来达到自己宣传的目的。

此外网游行业虽然增长迅速，却已然碰到新的瓶颈，目前市场上叫好又叫座的网游几乎都是4年以上的老游戏，虽然这些游戏依然有潜力可挖，但如果仅依靠这些老游戏收入的增长来拉动整个公司的高速增长显然不太现实，因此网游公司需要在保证老游戏收入稳定增长的同时再从其他地方进行“开源”获取收益。过去的10年不仅是网络游戏辉煌的10年，也是中国电影产业的“黄金十年”，电影电视剧与游戏有太多的相似之处，因此投资已成熟的电影等传统娱乐行业并从中分得一杯羹显然是非常划算的。

网游厂商在投资电影等传统娱乐行业直接获利并拓宽自己的宣传渠道的同时，还可以选择其中优秀的电影、文学作品为蓝本自主研发相关游戏作品等，网游与这些传统娱乐的结合让网游厂商打通了整个娱乐的产业链，游戏、文学、电影、旅游等娱乐方式的协同作用将使得这些网游公司可以在一个更为广大的平台上有所作为，网游力量开始以自己的方式对中国的娱乐产业进行重新构建。

前途光明，道路曲折

虽然不少网游公司都已经开始向传统娱乐业进军，如盛大网络、完美时空以及麒麟游戏等多家网游公司都开始与电影公司展开了不同层次的合作，但这些合作大多仅为版权合作或者互相炒作宣传，并未有效地对两大产业进行整合。整合之路并不平坦，电影、电视、游戏、网络文学看似有着千丝万缕的联系，但真正能够让这些产业相互串联起来、支持协力却并不是一件容易的事情。


盛大与湖南广电联合成立盛视影业有限公司

一部电影往往需要几个月甚至几年的筹划与拍摄，最后通过剪辑与后期制作最终完成一部长达2小时左右的影片，仅有几个月甚至更短的上映档期，虽然在影片下线后还有音像制品与电影周边等收益，但大部分收益都来自于影片上映期间。由于电影中演员大多为影视明星，电影自身的宣传与上映前“突然”爆出的明星绯闻都会在短期内急速拉升电影的关注度，从这点上来说电影要比游戏更加容易获得外界的大范围关注。网络游戏则更加注重于互动参与，游戏内容上的持续版本更新也可以使游戏的寿命大幅延长，而不必担心因“档期”结束而下线的问题，而网游的用户粘性与忠诚度也要远高于电影。


日本人气虚拟偶像“初音未来”


临阵推出的改编网游《投名状》


完美时空投拍的电影《非常完美》

与此同时，目前电影与网游的受众目标年龄层相似，但由于网游玩家中有不少都习惯于使用互联网下载或在线形式观赏电影，而消费电影的人群则多为恋爱阶段的年轻人或者对生活质量有较高要求的中年人，因此电影与网游的消费人群虽然有所重叠，但依然存在着细节上的差别。

电影与游戏和而不同，如何利用两者各自的优势进行资源互补就成为了目前摆在前面的首要问题。之前也曾有一段时间电影改编游戏非常流行，但这些作品大多只是“应景之作”，打着电影改编游戏的招牌，但其游戏内容却与电影并没有太多干系，游戏厂商投入的精力有限，只是为了借助电影上映时的高关注度而吸引玩家小赚一笔，而这些仅作“表面文章”的游戏也往往随着电影的档期结束而迅速销声匿迹。那么是否电影产业与游戏产业真的就是“八字不合”呢？肯定不会是这样。

塑造虚拟偶像或为决胜之道

电影与游戏是否能成功首先依靠的肯定还是作品自身的制作水准，无论是游戏改编成电影也好，还是电影改编为游戏也好，敷衍了事却指望依靠被改编的作品名声而大发横财注定只能是自取其辱。

目前电影与游戏之间的互动紧停留在表层，无非是电影中在某个场景中出现几秒钟的游戏画面，而游戏则在电影上映期间而新更新出一些NPC等等，这样的互动内容非常有限，很难真正调动起玩家的积极性。目前市场上为游戏电影相互改编而“量身定做”的作品实在太少，电影重剧情重角色，而国内的网游大多却缺乏有影响力的游戏角色以及精彩的角色，两者之间的交集太少往往只能在场景之上做文章，代入感并不强烈。

虽然网游改编电影成功的例子不多，但单机RPG改编成影视作品却有成功的案例，《仙剑奇侠传》《仙剑奇侠传三》的游戏同名电视剧在播出之后虽然因为剧情与游戏原作差别较大而受到部分玩家的质疑，但却掀起了收视热潮，成为了收视率的保证。“仙剑”电视剧并没有完全按照游戏原作的剧情进行拍摄，反而进行了相当大的改动，但依然获得成功。除去其在华人游戏圈的巨大品牌影响力之外，很大程度上因为其拥有像“李逍遥”“林月如”“重楼”这样的重量级全民游戏偶像。即使它们变为真人演绎，剧情也并非与游戏一模一样，但只要有它们的存在，就能勾起玩家对游戏的美好回忆，这样电视剧也就成功了一多半了。

也许我们并不记得多少有关《多啦A梦》动画片的剧情了，但我们依然喜欢那个能从口袋里面拿出无数宝贝的可爱机器猫，我们早已不在通宵达旦的研究《超级马里奥》，但当我们看到那位大胡子水管工大叔的时候却依然倍感亲切。我们早已把对这些动漫、游戏的记忆与对少年时光的怀念杂糅在了一起，每当我们看到这些过去曾经迷恋的虚拟明星之时，总会有一股力量让我们试图去重温这些温馨的回忆。

日本的虚拟偶像经济异常发达，而日本也非常擅于利用这些虚拟偶像的影响力，机器猫多啦A梦就被任命为日本第一任动漫文化大使，负责向全世界宣传日本的动漫文化，世嘉旗下的知名游戏人物索尼克也与任天堂的马里奥大叔联手在《马里奥与索尼克在北京奥运会》游戏中登场，我们也可以在很多动漫周边及衍生品上看到它们可爱的身影。

日本在娱乐产业的成功经验是非常值得中国的同行们借鉴与学习的，虚拟偶像不仅能极大的增强观众或者玩家的代入感，也是能将电影与游戏绑在一起的关键所在，如果能成功的塑造出一位拥有极高人气的虚拟偶像，那么把电影、游戏、动漫、网络文学甚至主题公园等整个娱乐产业链串联起来都将不再是梦想。


“仙剑三”电视剧取得巨大成功

结语

中国文化娱乐产业的整合之路才刚刚开始，不管是游戏公司也好电影公司也好都必然要在整合的过程中经历漫长而又痛苦的摸索。但无论如何，对于消费者而言这都是一件非常值得期待的大事件，让我们一起拭目以待吧！

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）



索尼克与马里奥大叔联手

一切为了“星际2”！
——《星际争霸Ⅱ》封测体验

■晶合实验室 壹分

编者按：《星际争霸Ⅱ》的封测可以说是万众期待，虽然这仅仅是一个Beta版，但是据悉暴雪已经为其打上了无数补丁，完成度极高，其成熟度相比当初刚刚发售时的一代甚至犹有胜之。“星际”是玩家心目中的神作！这是毋庸置疑的。“星际2”的发售绝对可以说是游戏界的一大盛事，因此从本期开始，在“前线地带”和“评游析道”栏目中将持续刊出与“星际2”有关的评测、心得、兵种分析……等等文章，力图为本刊读者打造最翔实和最权威的“星际2”连续报道（不仅有暴白撰写的，还有暴黑撰写的噢！），保证多角度多风格，敬请期待。

一切为了“星际2”！

前言

春节过后，《星际争霸Ⅱ》的封测活动终于正式在国内开展，虽然没有简体中文版客户端，参与封测的人也被分散在美服或台服，但这丝毫无法降低全国星际爱好者的热情，网上“高价求账号”的帖子屡见不鲜，甚至价格一度被炒到4000元人民币。与封测同步的则是各种争议之声，有人称《星际争霸Ⅱ》是新的神作，而有人则批评其画面表现不佳，还有人对游戏平衡性和操作手感表示担忧……本刊在拿到封测账号之后第一时间组织人力投入其中，在最短的时间内制作了这篇第一手封测体验报告。

一、游戏注册部分

对于玩家来说，获取《星际争霸Ⅱ》封测的资格目前只有两种途径，一是受邀参加过“暴雪嘉年华”活动的玩家可直接联系暴雪的相关人员激活自己的账号；普通玩家则要先注册美服或台服战网ID并发送硬件配置信息给暴雪，然后通过抽签程序获得封测资格。由于暴雪的严格控制和审核，因此实际上能够获得封测资格的玩家并不多。由于国内的战网服务器尚未正式开放，因此参与封测的玩家根据账号获得方式，只能在美服或台服进行游戏。经过多方协调和努力，本刊编辑部同时获得了美服和台服的封测账号。

获得封测账号之后，玩家在第一次进入游戏的时候还需要注册一个游戏内的ID，这个ID分为玩家名称和昵称两个部分。“玩家名称”部分会在游戏和聊天频道中直接显示出来，而昵称部分实际上是为战队所准备的，玩家可将自己的战队名称填写在这里，并且允许玩家随时修改。不过遗憾的是无论美服还是台服客户端，“玩家名称”和“昵称”都不支持直接输入中文，战网和游戏中也不能正常显示中文字符。玩家的头像和个人资料则可在登录战网之后修改，目前暂时只支持替换预设的头像。



首先要注册战网账号



注册游戏ID时新增的昵称设置

二、相对《星际争霸》的改进部分

在操控手感方面和游戏节奏方面，《星际争霸Ⅱ》最大限度地保留了上一代的感觉，对于“星际”老玩家而言可以更快上手。同时《星际争霸Ⅱ》还继承了很多《魔兽争霸Ⅲ》的操作设置，比如兵营集体编队造兵、

整编集结点设置、采矿工人的集结点自动采矿、科技升级队列排序等，但根据《星际争霸Ⅱ》的特点进行了修改，这样做的目的是为了提升操作效率。

比如《星际争霸Ⅱ》里的生命值条是用小方格来标识的，据暴雪官方发言人说明，这样做是为了方便玩家精确的掌握单位生命而设计的。编队模式虽然和前作相同，但数量得到了恐怖的提升，一个编队可以最大容纳120个单位，这就意味着2个编队就可以指挥着200人口的极限部队纵横天下了，操作量得到了很大的简化，这就意味着《星际争霸Ⅱ》的天平更加向战略和战术上倾斜了。

另外，兵种AI方面也有了很大的提高，再也不会看到龙骑士傻傻地把自己的路挡死，或有时坦克不听指挥的现象了。更加人性的设计是在游戏中加入了事件系统，每次建造完成或者升级完毕都会在屏幕上出现排序整齐的提示，让玩家在游戏中体验更加流畅。

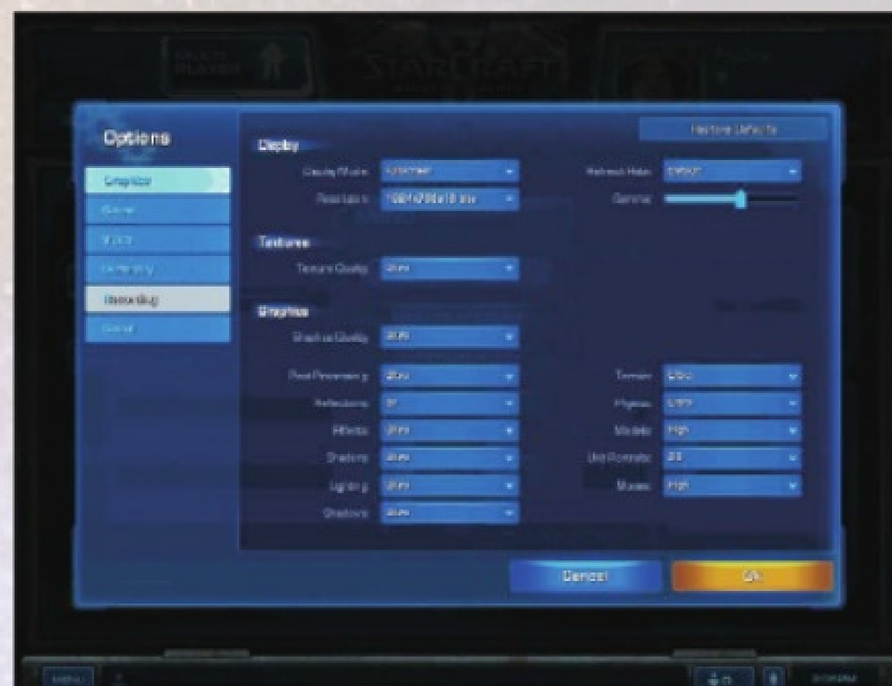


绿色小方格的生命条


120单位最大编队

1.游戏画面及硬件配置需求

《星际争霸Ⅱ》封测之前，画面效果和硬件配置一直是玩家议论的焦点。从封测的情况来看，游戏的画面效果与之前暴雪公布的演示视频相同，模型精度和材质细节都比《魔兽争霸Ⅲ》提高了许多，光影效果也更加复杂和逼真。但为了保证游戏画面不会成为玩家对抗的负担，也为了降低玩家进入游戏的门槛，暴雪设置了丰富的画面调节选项，且分辨率可在1024×768至1920×1080间灵活调节，游戏内的视野范围和画面效果却不会受显示比例的影响。在短短的几天时间里，我们在几种不同配置的电脑商进行了在线1v1实测，最低配置的机型也能在1024×768分辨率下流畅地进行游戏，画面帧速维持在60fps以上，游戏中无论鼠标拖拽、屏幕滚动速度还是战场的光影效果都令人满意。因此我们认为，绝大部分玩家都无需对《星际争霸Ⅱ》的硬件需求过于担心。



画面效果设置界面

2.战网部分

战网是《星际争霸Ⅱ》的重要组成部分，也是实现暴雪今后的战略计划（比赛、盈利等）的核心。在暴雪的规划中，新一代战网将提供非常全面的比赛和玩家互动支持，但封测阶段只开放了“自动配对系统”“玩家个人资料”“天梯系统”和“聊天系统”的部分功能。“自动配对系统”是延续自《魔兽争霸Ⅲ》战网的功能，服务器将根据玩家过往对战的成绩、种族自动为玩家匹配当前系统中水平最接近的对手。从我们的体验来看，“自动配对系统”已经相当完善了，无论是匹配的准确性还是速度都能令人满意。

在“自动配对系统”的背后，是至关重要的“天梯系统”。“天梯系统”就是过去的Ladder系统，服务器将自动记录玩家之间对抗的胜负结果，并根据规则计算积分、排名。与过



天梯系统

	顶级机型	主流机型	低端机型	笔记本电脑（明基 Joybook S41）
游戏分辨率	1920×1080	1920×1080	1024×768	1024×768
材质细节	超高	超高	高	中
特效级别	超高	高	高	中
1对1平均帧速	80fps	65fps	60fps	32fps
硬件配置一览				
处理器	英特尔酷睿i7 870	英特尔酷睿2 E8400	英特尔奔腾E2180	英特尔酷睿2 T7100
主板	技嘉P55A-UD4	华硕P5Q-E	技嘉P43	英特尔PM965
显卡	迪兰恒进HD5870（1GB显存）	迪兰恒进HD4850北极星版（1GB显存）	七彩虹8600GT（256MB显存）	NVIDIA GeForce8600 GS（256MB显存）
内存	KINGMAX DDR3 1333 2GB×2	宇瞻DDR2 800 2GB×2	金士顿DDR2 667 1GB×2	三星DDR2 800 2GB
硬盘	希捷Barracuda XT 2TB	希捷Barracuda 7200.12 1TB	迈拓160GB	希捷160GB（2.5英寸，5400转）
键盘	Cherry G80-3000黑轴	Cherry G80-3000黑轴	三星DT-35	笔记本电脑键盘
鼠标	RAZER曼巴蛇	微软迷你蓝影	罗技G1	赛锐KINZU



去不同的是，天梯系统中玩家多了阶级的划分，如新手、黄铜、青铜、白银、黄金、白金、职业玩家等，这种细致的分级方法避免了“恶意大屠杀”发生的可能性，比如新手只会和新手自动配对，在战网累计5场新手赛的玩家会自动离开新手阶级，进入练习赛阶级。玩家也可以随时选择跳过新手阶段，直接进入练习赛。为了防止作弊刷分的情况，任何玩家自定的比赛成绩都不会计入天梯系统的总分中，也就是说玩家一起对抗电脑、自建游戏或邀请游戏都不会计入成绩。

封测中战网允许玩家参与的游戏模式有1v1、2v2和FFA（混战模式），这3种模式都可选择自动配对或玩家自建。从目前的情况来看，虽然暴雪严格限制了封测人数，但实际参与封测的人数仍然不少，美服、台服每天的平均同时“游戏”数量就在2300个左右，如果都按1v1计算，相当于每天同时在线人数近万。

个人资料和聊天系统则是目前开放最少的部分，玩家仅能修改自己的头像或昵称，聊天也仅限两个玩家之间的私聊，还没有开放聊天室、公用频道、自建频道等功能，也无法与《魔兽争霸Ⅲ》战网或《魔兽世界》中的玩家聊天。不过玩家之间已经可以互相加为好友，并查看彼此的战绩或邀请游戏。

3.种族部分

a.人族（Terran）

除了新兵种，人族的指挥中心是变化最大的，原先的核弹升级附件被取消，但雷达站附件则被大大增强。雷达站储存的能量现在可以做3件事：召唤一只采矿效率比工程车更快的矿骡，效果维持90秒；空投额外补给（瞬发技能，在一个空间站上空投补给，永久性的增加8个单位的人口）；用雷达探测地图上的某一处区域。其中新增的矿骡和空头额外补给技能增强了人族的爆发力，可能促使“一波流”压制战术的时间点提前。

兵种方面，上一代中的医疗兵被取消，这使得人族前期缺少医疗手段的支持，可能会弱化陆战队在开局阶段的威力。新增的“劫掠者”将用来弥补人族在初期的推进能力，这单位身披重甲并拥有125点HP，是正面作战的一把好手。兵营里另外一个新兵种“Reaper”可谓是光芒四射，喷气背包可以让Reaper无视地形快速的穿梭于高地之间，对建筑物30的伤害就算是只有几个零星部队也让对手不敢大意，作为人族十分出色的骚扰牵制部队，Reaper的出场率肯定是非常高的。目前来看人族和前作一样，依然是防御能力大于攻击能力的种族。



劫掠者　Reaper

b.虫族（Zerg）

出色的繁殖能力使虫族不论是在上一代还是2代都是一个让敌人十分头疼的对手。后虫的加入无疑使得虫族的繁殖能力如虎添翼，不用太多的科技，只需要造好孵化池就可以花费150水晶和2个人口的代价获得一个后虫。它初期不低的攻击力和对空能力让虫族基地不再像以前一样随意让对手参观，只需要25点魔法即可增加基地4个虫卵的技能，成功地让虫族荣登为暴兵能力最强的种族。但是和上一代不同的是，虫族的领主不再具有天生反隐形的能力，而是需要升级二级基地以后，通过进化成侦查领主才可以反隐形。 如果说虫族在上一代里边的主力是刺蛇，那么现在这个接力棒光荣的被一个新的兵种——蟑螂接替了。145点HP、天生的2点护甲，加上75水晶和25瓦斯低廉的造价足以让这个初期兵种傲视群雄。再加上有后虫支持的超强暴兵能力，像潮水一样的蟑螂是任何种族的噩梦。那么，《星际争霸Ⅱ》里面虫族的贪婪还是一如既往，侵略→扩张→侵略，我们要把每一寸土地都变得黏稠！



后虫　蟑螂

c.神族（Protoss）

即便一度令人瞩目的“大杀器”圣母舰被不断削弱，但神族依然是《星际争霸Ⅱ》中最为华丽的种族，兵营新增的“跃传”模式可让神族部队出现在任何自家建筑物的附近，不仅视觉效果拉风，且使其机动性大大增强，“传来传去”的作战方式将令对手大为头疼。在《星际争霸Ⅱ》中，神族的空军几乎被重新设计，凤凰战机弥补了前作海盗船无法攻击地面单位的缺憾，虚空舰起始攻击力虽然只有2点，但随着攻击时间延续一同增长的伤害加成却蔚为可观，堪称重型单位和大型建筑物的第一杀手。运输机可随时落地代替水晶柱为建筑物提供能量，还可作为兵营跃传的节点，增强了神族偷袭和骚扰的破坏力。相对而言地面单位的变化则是喜忧参半，狂徒的自动冲锋虽好，但面对虫族的蟑螂、人族的死神时并无优势；龙骑士被取消，其职能被新增的追猎者和不朽者分担。追猎者能够短距离瞬移，在追杀和防守时可充分利用地形



圣母舰



虚空舰

优势，但其攻击力和防御力却无法令人放心；不朽者使神族拥有了机动性良好的地面重型单位，但又不能像前作中的龙骑士那样对空攻击。

4.环境部分

很高兴看到《星际争霸Ⅱ》不再是像前作那样一成不变的平面地图了，基于3D引擎制作的地图无论是从材质或是细节上来看，都是更加丰富多彩。黯淡的月色飘荡淅沥的小雨，失落的神庙上空盘旋的苍鹰，微风吹起山地摇曳的小草，天空白云阵阵拂过，没错这还是在《星际争霸Ⅱ》的世界里边，只不过上述美景通过新增加的天气元素全部都可以欣赏得到。在地形方面也有了更多的变化因素，有巨大的岩石用来阻挡道路或高产矿区，有利于埋伏隐匿的丛林，单位一旦进入其中，视野将大大减少。


可摧毁的岩石

还有一个出场率很高的建筑萨尔纳加塔，在小地图上显示为白色的小方格，一旦旁边有单位占领就会提供很大范围的视野。由于地图编辑器Beta版本还没有放出来，所以能看到的也就是仅限于对战的几幅地图，相信以后地形方面的改动会越来越大。这些因素加入战场，让战斗成为变化多端对抗，而不是单纯比较谁的兵力强大。三个种族的背景音乐最出彩的非人族莫属了，悠扬的轻音乐风格听起来明快而爽朗，每个兵种配音还是暴雪一贯的喜剧风格。而神族的背景音乐还是中规中矩，仍然以恢弘空灵为主旋律。而虫族有点美中不足，背景音乐对虫族的诡秘贪婪诠释稍显不足，兵种配音上面也感觉力度偏弱。


萨尔纳加塔

三、其他Bug部分

其实对于暴雪来说，封测阶段的主要目的就是发现和排除程序中的Bug，重中之重就是战网系统了。虽然战网系统目前尚未完全开放，但我们已经可以预见其后台的复杂程度。越是复杂的系统，就越容易出现纰漏，在短短的几天时间里，我们已经发现了不少问题。当你看到本文时，我们也已将这些问题的情况一一向暴雪反映。

1.部分系统在客户端安装完成后，第一次运行游戏会直接报错跳出，以后就不会出现这种情况；

2.进入战网系统后，在地图缓存下载时的进度百分比显示错误；

3.“上次登录时间”可能被错误地显示为本次登录的时间；

4.当神族的兵营被其他建筑严密包围时，兵营内的兵即便制造完成也无法出现；

5.同一账号在下述情况下可两个人同时使用：第一个人先登入战网系统，然后观看录像，此时第二个人即可登入战网系统进行游戏或与其他玩家交流；

6.英文版添加中文语言包的客户端，在升级过程会导致自动升级失败，解决方案只有通过重新安装《星际争霸Ⅱ》，通过英文升级后在添加中文语言包。希望这个问题早日被解决，第一次升级尚可接受，更多的升级会带来更多的重复操作；

7.人族的工程车在修理机械单位的时候，如果该单位被装入运输机，工程车还会继续在原地修理；

8.战网提供了查看过去比赛的建造记录的功能，但每场比赛的记录都无法完整显示，且玩家自己和对手的记录不对称，即在查看某场比赛的建造记录时，玩家自己的建造记录只有大约前6分钟的，而对手的则可到前8分钟左右。

总的来说，《星际争霸Ⅱ》是一款继承了《星际争霸》操作手感和战略战术思路，并加以优化和发扬的新游戏，从封测所表现出的内容来看，我们认为它毫无疑问是一款成功的游戏，并将成为电子竞技领域的新宠。P

178.COM

感谢178网站对本文提供大力协助

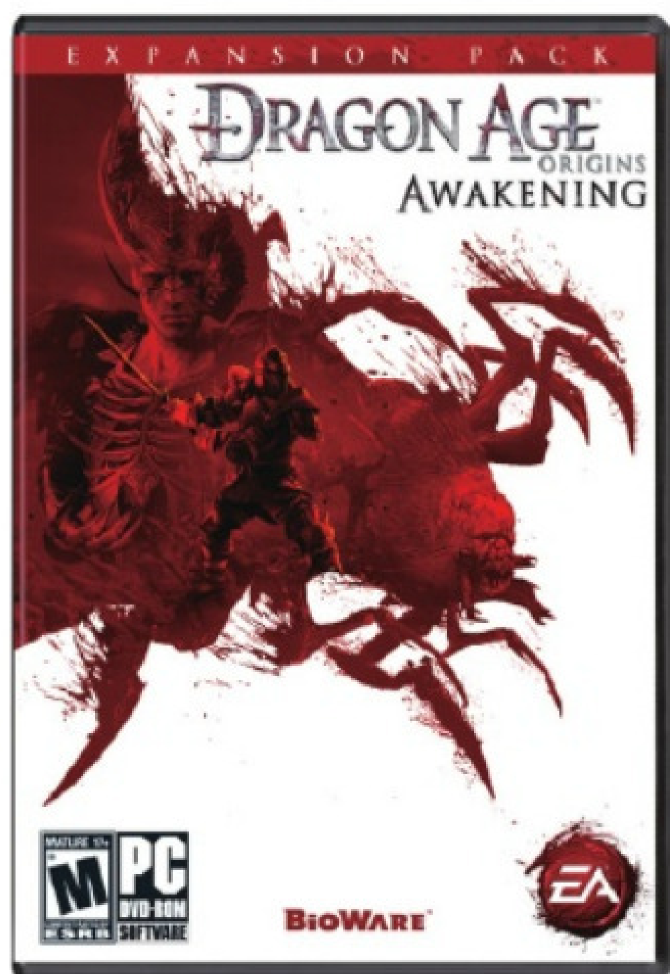
远征不落之地，挑战再度觉醒的黑暗生物！

龙世纪——觉醒
Dragon Age: Origins—Awakening

■广东 神之影

如果评选2009年最佳游戏，候选名单可能会不少，竞争也很激烈。但如果评选2009年最佳角色扮演，相信《龙世纪——起源》绝对是当之无愧的最佳，因为这是一款能够让所有玩家回味无穷的神作，引人入胜的剧情，个性十足的角色、精彩激烈的战斗，游戏带给你的感动是无与伦比的，就连苛刻的游戏媒体也给予了非常高的评价。如今，BioWare又一次向大家证明自己是世界上最好的工作室，距离《龙世纪——起源》发售仅过了几个月时间，他们又将推出资料片《龙世纪——觉醒》，速度之快实在令人咋舌，究竟这次资料片将会带来哪些新内容，来看看我们的最新报道！

新故事：揭开黑暗势力未退之谜



资料片背景设定在《龙世纪——起源》故事结束的几个月后，费尔丹大陆（Ferelden）刚从最新一次的枯潮中恢复过来，各地也开始了漫长的重建工作。枯潮过后，黑暗种（Darkspawn）本应该返回地下长眠，但人们却发现它们依然活跃在这个大陆上，而作为保卫疆土的上古守护军团——灰卫（Grey Warden），将继续履行自己的职责，跟黑暗势力展开无休止的斗争。因此，大家在资料片中将扮演委以重任的灰卫指挥官，对灰卫军团进行重建的同时，还要前往不落之地（Amaranthine）展开新的冒险，不断揭露黑暗势力的秘密，寻找它们残存下来的真正原因。据设计师透露，这次资料片的故事内容主要取自于游戏编剧大卫·盖德（David Gaider）刚出版的第二本小说《龙世纪——呼喊》（Dragon Age: The Calling），这本小说将对游戏世界观进行完整的描述，至于游戏中如何重建灰卫军团，黑暗势力的命运又将如何，留给大家的只有道德上的抉择。

值得一提的是，尽管此次资料片需要原盘支持，但它的内容却是独立分开的，大家不仅能创建新角色

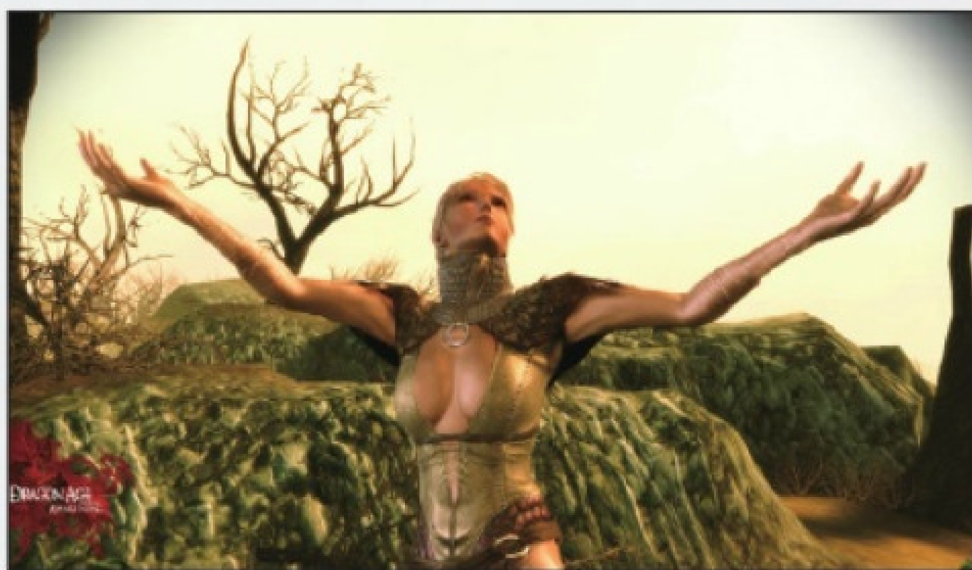


枯萎光环威力极强，但消耗很大



面对光龙女王的攻击，大家无可奈何

●游戏类型：角色扮演　●制作：BioWare　●发行：Electronic Arts
预计发售日：2010年3月16日　●期待值：★★★★★


憎恨人类的精灵法师瓦兰娜


黑色荒地是一个让人恐惧的地方

直接体验，也能导入《龙世纪——起源》角色，无需通关就能开始新的冒险，即便结束了“觉醒”之旅，也能返回“起源”世界，继续未完的故事。

新世界：探索大陆东北的不落之地

作为资料片唯一的新区域，不落之地（Amaranthine）位于费尔丹大陆的东北角落，那里并非富饶之地，不仅被环境恶劣的觉醒之海所包围，北边刮来的寒风更是冰冷刺骨。坐落在海岸边的不落之城曾经是一个不起眼的小渔村，出于地理位置的重要性，现在已变成一个繁华热闹的贸易中心，虽然各种突发事件不断侵袭这座城市，但也只是给坚固城墙造成了一点点损伤，因此当地居民能够在一次次灾难中得以幸存，即便是刚刚结束的枯潮。正是这块神秘迷人的区域，吸引大家前来探险，各种冒险之旅也由此展开。除了不落之城外，不落之地还拥有多个标志性地点，包括矮人城堡（Kal'Hirol）、黑色荒地（Blackmarsh）、不眠要塞（Vigil's Keep）、文德森林（Wending Wood）等等。其中的黑色荒地是一个阴暗荒凉的沼泽地，那里曾是一个人来人往的小村庄，但不知出于什么原因，村庄一夜之间遭到毁灭性打击，从此没有任何生命迹象。随着岁月的流逝，路过商人发觉沼泽地时有怪异生物和奇怪灯光出现，平时不敢轻易靠近。最重要的是，据说那里是传说中光龙女王的栖息之地……

新伙伴：见证真挚的友谊情谊

为了配合全新的冒险旅程，此次资料片将为大家提供5名新伙伴和一名旧伙伴，目前仅公布了新伙伴其中三人，分别是人类法师安德斯（Anders）、矮人战士希格露恩（Sigrun）、精灵法师瓦兰娜（Velanna），由于两位法师均以公布，这也意味着人气角色摩利甘（Morrigan）将无法回归。而盗贼伙伴至今尚未公布，莉莲娜（Leliana）则有很大机会再次登场亮相，不过这一切还得等官方正式公布才能揭晓，说不定会是一个出乎意料的结果。

在新登场的伙伴中，人类法师安德斯是一位天生叛逆者，他不同于其他法师，被圣殿骑士带到法师塔时已是一名少年，对外面世界有所了解，法师塔对他而言仅是一座监狱而已。他曾多次逃出法师塔，但一直无法摆脱圣殿武士，作为伙伴的你能否给他真正的自由？矮人战士希格露恩是亡者军团的一员，但由于出身卑微，一直无法得到重视，她渴望拥有一次机会来证明自己不是没用的臭水沟老鼠，其坚定意志将会是你在冒险途中的宝贵财富；精灵法师瓦兰娜是氏族守护者第一继承人的养女，正是这种关系，使得她对人类充满了强烈憎恨，她一直在寻找复仇人类的机会，如果你选择的种族是人类，那你可要小心了。此外，这次资料片依然只能为自己队伍挑选三人作为同行伙伴，你依然需要想尽各种方法去讨好他们，去了解他们的感人故事和内心世界。

新技能：英雄团队的全新自定义

在资料片中，BioWare将为大家提供全新的角色体验，游戏增加了六组全新的职业专精，每种职业各有两组职业专精，新增加的法术、天赋技能总数也达到了56个，其中法师专精有24个新法术，战士专精和盗贼专精则共有32个新天赋。根据已公布的试玩视频，我们从人类法师安德斯身上看到了两个新法术，枯萎光环（Draining Aura），能给周围敌人造成伤害，但会耗费自己大量的法力；冰冻之手（Hand of Winter），能瞬间冻结周围所有敌人，并让敌人完全失去抵抗力。资料片拥有如此多的新专精和新技能，相信大家有动力重练一个角色，进一步个性化自己的角色和团队。

除此之外，资料片还提高了角色等级上限，从原来的25级提升至35级，并增加了500个新道具、新武器、新盔甲供大家使用，一些珍稀道具还隐藏在不落之地的各个角落，正等着大家前去挖掘。

新怪物：不落之地的终极挑战

此次资料片需要大家揭开黑暗势力未退之谜，这也意味着不落之地的冒险旅途将会遭遇更有智慧的黑暗势力生物，例如炼狱魔像（Inferno Golem）、幽灵魔龙（Spectral Dragon）等等，这些生物将给大家带来更艰难的挑战。不过，官方正式公布的生物仅两种，分别是光龙女王（Queen of the Blackmarsh）、蜘蛛怪胎（The Children），前者是Boss级怪物，能喷射出数道闪电，击退所有侵犯的陌生人；后者是普通级怪物，擅长群聚围攻，攻击手段非常残忍，它的名气也使得自己成为了资料片的封面怪物……P


用冰冻之手冻住前方敌人

想活命？拿起武器尽情杀戮吧！

丧尸围城2
Dead Rising 2

■广东 神之影

丧尸，是近年来较为流行的游戏题材，尽管丧尸出没之地必定是血海尸山，但这样的环境也给我们带来了无比惊险的刺激快感。《生化危机5》《求生之路2》《边境之地》……近期的丧尸游戏可谓是层出不穷，一群群对血肉充满渴望的活死人疯狂袭来，惨不忍睹的血腥场面屡屡上演。而即将发行的《丧尸围城2》更是将“血腥”发挥至极点，面对数以千计的冷血丧尸，等待你的只有两种结局，要么被残忍地咬死，要么拿起武器进行杀戮……

满城尽是血腥味

在前作故事中，丧尸病毒在美国科罗拉多州的威拉米特市爆发，美国政府随即对这座城市进行封锁，并试图掩盖此次事件，但没想到被幸运逃出的摄影记者弗兰克·韦斯特（前作主角）公之于世。几年过去了，丧尸病毒依然未能得到控制，甚至有向外蔓延的趋势，《丧尸围城2》的幸运城（Fortune City）便是下一个受害地区，这是一个以“赌城”拉斯维加斯为原形的虚构城市，大批赌徒聚集此地碰碰财运，因受到丧尸病毒的侵袭，这座城市很快变成一座死城，室内室外街头巷尾全是血淋淋的丧尸，唯独越野赛车手查克·格林（Chuck Greene）幸免于难。某个夜晚，还未脱下运动服的查克·格林发现本应该人声鼎沸的大街却显得格外寂静，天生的警觉性让他感觉到危险正在逼近，可惜还没逃出大街，就遇到一群面目狰狞的丧尸。面对这场突然而来的意外，这位越野赛车手只能想尽一切办法摆脱丧尸军团的围攻，但一场血光之灾却在所难免。



血腥之路由你开辟



我可不想跟你亲密接触



摩托车是主角最擅长的武器

跟前作一样，你在《丧尸围城2》里依然扮演一名手无寸铁的角色，只能随手拿起周围物品作为自己的武器，除了剑、刀、枪、棍等常见武器外，游戏还增加了不少“新式”武器，包括赌场内的老虎机、赌盘转轮、收银机等等，就连病人坐的轮椅、墙上挂的箭鱼标本也能充当武器使用。在游戏里，凡是具有攻击性的物品都能成为武器，且每种武器的攻击效果各不相同，较为锋利的武器能将丧尸瞬间分成几块，较为沉重的武器能将丧尸砸个稀巴烂，其中威力最为突出的武器莫过于一些能够组装的物品，例如将两把电锯组合在一起，并安装在摩托车车头，只要驾车往丧尸堆里猛撞过去，所经之路必定是血肉横飞、鲜血四溅，这种刺激快感也是前所未有的。此外，《丧尸围城2》还采用了Blue Castle Games提供的新引擎，画面效果更加逼真的同时，一张无缝地图能拥有的丧尸数量也由原来的500个增加至现在的7000个，如此惊人的丧尸数量，壮观场面可想而知。



同样也是多人模式，这次是控制小球撞僵尸

●游戏类型：动作　●制作：Blue Castle Games　●发行：Capcom
●预计发售日：2010年8月31日　●期待值：★★★★☆

游戏里那些"不谋而合"的好点子

■北京 白雪卡皮丘



有时你在工作里有了一个好点子，你非常希望别人没有比你先想出这个好点子来。成为第一的感觉的确美妙。可事实往往告诉我们，假如你想到了一个绝妙的点子，那么请你放心，这个世界上一定也有一万个人想到了相同的问题。

关于这一情况，最让我印象深刻的是来自我童年时代的一小段回忆。那时还是20世纪80年代初，小孩子们可玩的东西不多，我爸爸画画非常棒，我就缠着他为我画一些冲锋枪、步枪一类的武器。我让他把那些武器画在硬纸板上，然后我再把它们剪下来，当作我的武器库。由于我要求他画的次数太多，不免有一些凭空想象的武器。有一次，他为我画了一支轻机枪，而弹夹是插在枪托上的！即使我那时非常小，即使他顺口为我讲的理由很合理，我也觉得这样的设计未免在机械原理上复杂了一点。结果，没过两年，我们在电视里见到了奥地利的AUG步枪，后来又了解到这种"弹夹插在枪托里"的结构被称为"质心后置的无托结构"，而最早采用这种结构的法国FAMAS步枪早在1973年就研制出来了。由于那时消息比较闭塞，爸爸为我画那些武器时，我们都还没有见过FAMAS步枪。后来我们国家的95式步枪家族，也采用了这种结构。

我那时还小，第一见到AUG步枪时还有些惊讶。而我爸则淡淡地说：这没什么，在他小的时候已经设想过波音747那样的双层客舱的飞机了。

这样的情况在游戏领域也不例外。老游戏的观念都很落伍吗？事实并非如此。日本光荣公司不久前在PSP上移植了《真・三国无双5——帝国》。在2009年更早的时候，该公司率先在PS3和Xbox 360上推出了这个系列。熟悉和喜欢《真・三国无双》系列的玩家都知道，从3代起这个系列就开始有"帝国"的模式了。所谓帝国模式，不过是在原来游戏的角色和作战地图的基础上，套上了一个"战略"的外壳。在5代的"帝国"中，你可以扮演武将，也可以扮演君主，以每个月为回合，执行一些战斗任务，最终达到统一全国的目的。一旦进入战斗模式，无论是游戏方式、升级方式还是武将的打斗动作，和原作基本没有太多差别。换言之，也就是原来强调武将升级、按照既定模式逐一打出战斗地图的纪传体游戏模式，改成了按照地域来选择战斗地图的战略模式。而外表看起来虽然有些光荣《三国志》系列的影子，但战略层面的内容还是非常薄弱的。这个



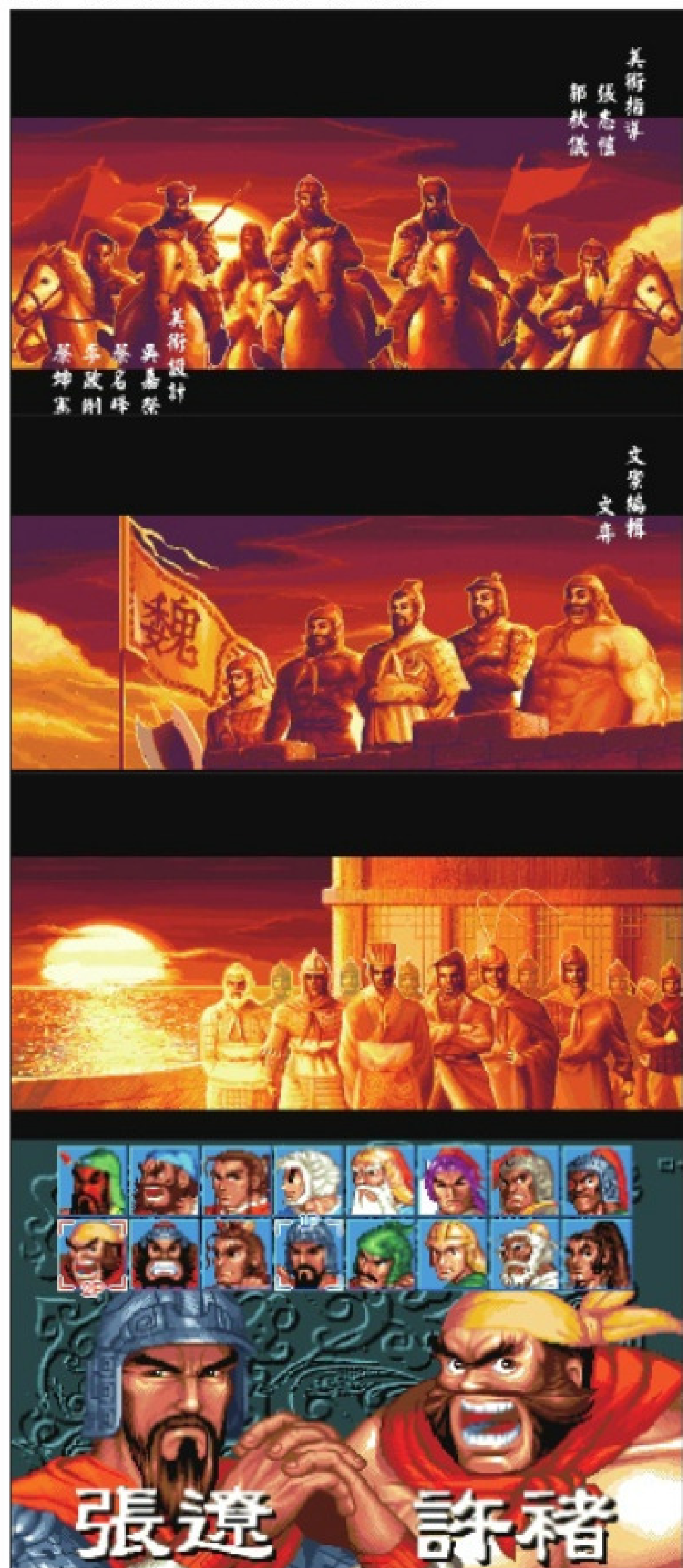



相隔十多年，两个不同类型的游戏，却有着相似的乐趣点



《武将争霸2》中的战略模式名为“统一天下”，小兵打头阵的模式，可以理解为一大带三小版的《拳皇》格斗模式

选择并不是一个错误，因为以《三国群英传》系列的发展模式来看，在一个强调战场爽快感的游戏中，增加过多的内政内容，会拖慢游戏的速度，并且分散游戏的兴奋点。

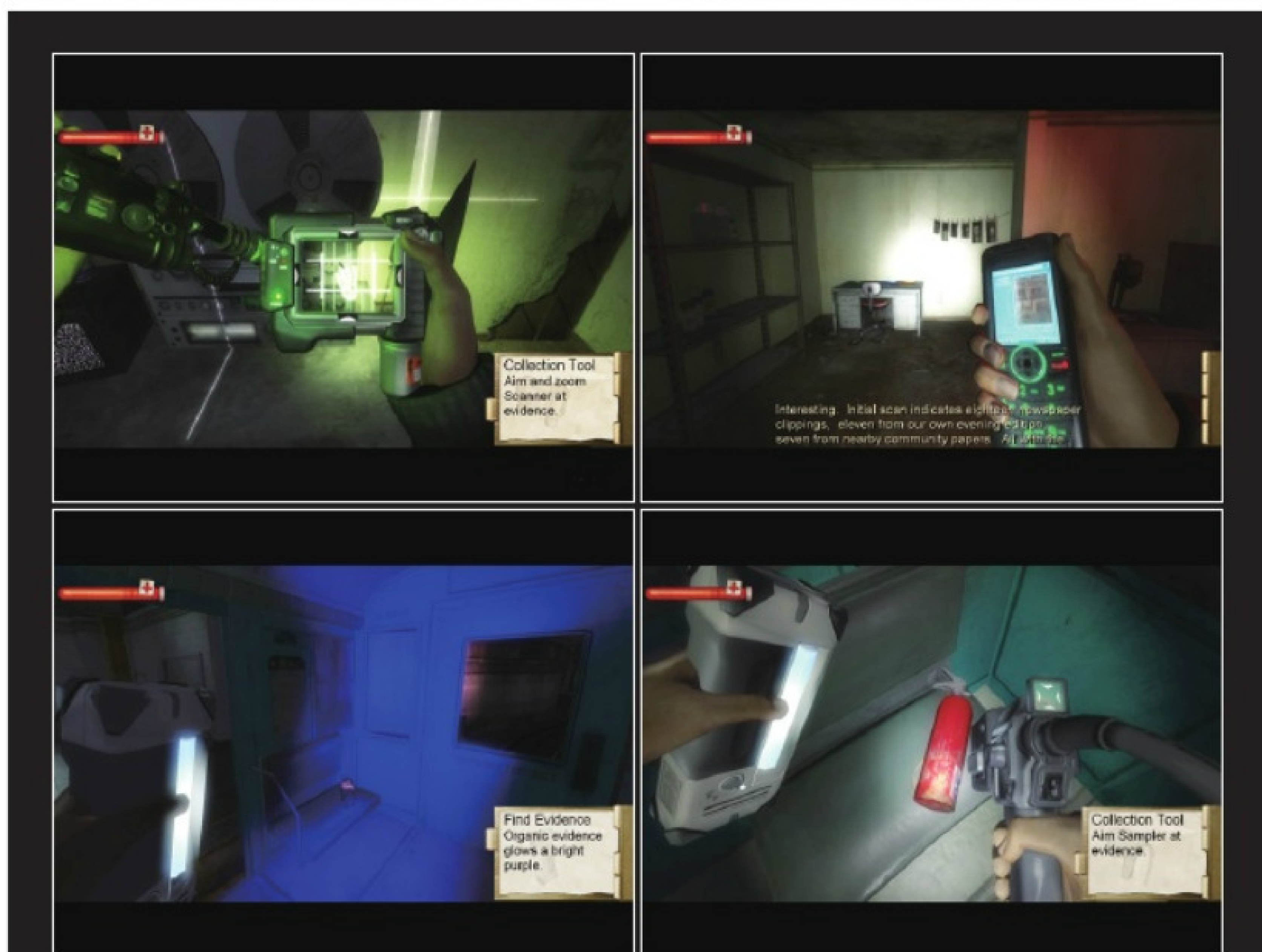


《武将争霸2》中的角色设计放到今天看，也还是很贴切的，当然画面无法与今天的游戏相比，片头动画里的群像造型，和“无双”系列里的角色似乎也很像呢

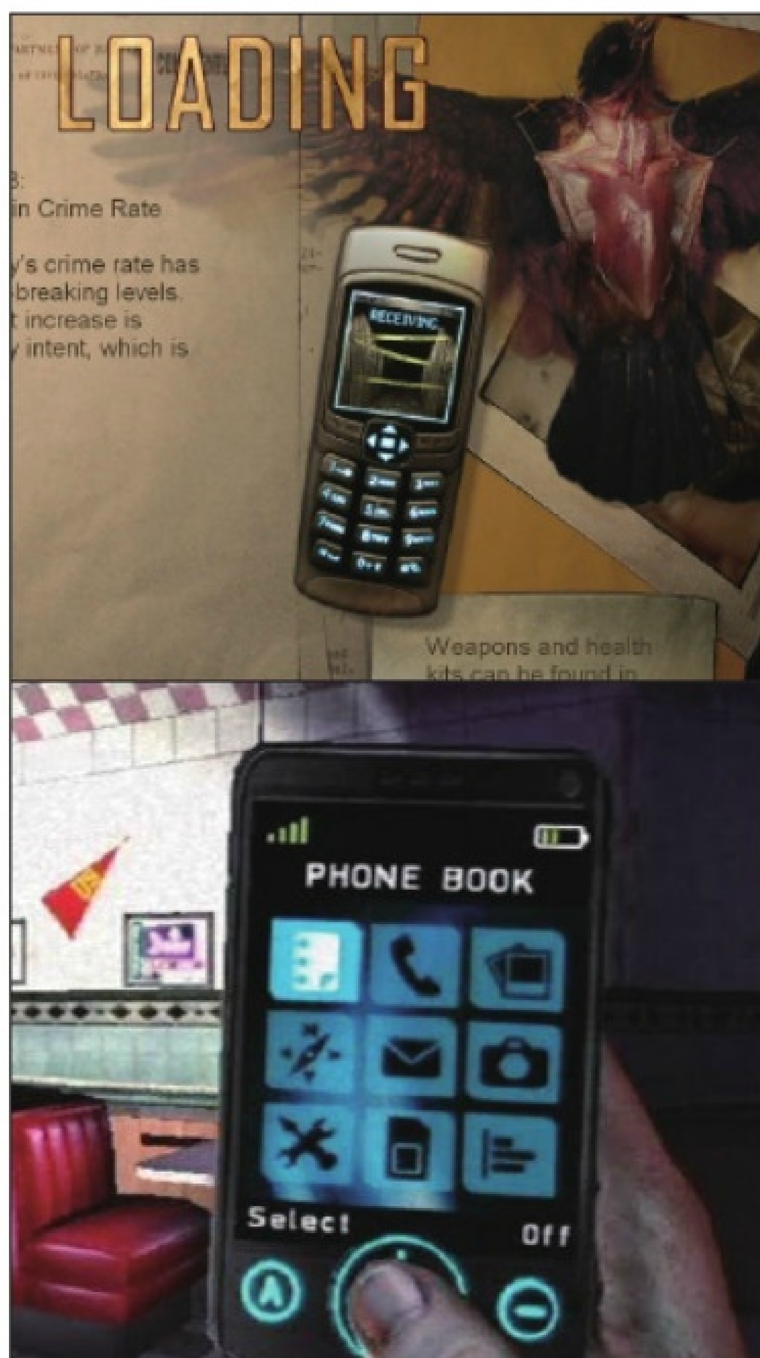
但这里必须说的是，将动作游戏套上策略的外壳，早在1995年，台湾省游戏公司熊猫科技的格斗游戏《武将争霸2》就已经做了这种尝试，并且比《真·三国无双》系列的“帝国”模式更有趣。

《武将争霸2》中的战略模式名为“统一天下”。它也同样是把对战关卡分布在一张中国地图上，从魏、蜀、吴及吕布这四大阵营中选出一个阵营（游戏中的16名格斗角色分属于这几个阵营），然后自由选择要攻打的地点。这些都和“帝国”如出一辙。但更为有趣的是，在每个不同的对战关卡（在这个模式里可称其为据点）中，还分别驻扎有数量不同的刀斧手、长枪手和弓箭手。这三种小兵角色招式单一，血格只有普通武将的1/6。出战时，游戏允许你安排一名己方武将，也允许你携带一到三名不等的小兵。可别小瞧这三种小兵，如果针对不同敌方武将的破绽，这些小兵大有用途，如果用得好了，不仅可以损耗敌武将的血格，运气好时，甚至不必己方大将出阵，就已经取得胜利——如果有人不能理解我所说的这种格斗模式，那么如果你玩过《拳皇》，就能理解了。由于在这个模式里，武将的数量有限，一旦败北，就被默认为死亡。所以小兵的运用和在不同据点中如何布置，对于整个战役而言，显得非常重要。而且在这个模式中，还有个非常有趣的特点，就是在对战时，会定时出现“撤退”的提示，只要己方角色退到画面的边缘，就可以撤出战斗，这样也可以避免武将的死亡。

由于资源有限（武将全部只有16名、士兵数量也很少），在策略层面的游戏选项虽然不多，可玩家必须花费心思考虑兵力的配置、考虑选



作为一款不折不扣的主视角动作射击游戏，《死刑犯——罪恶起源》里有着丰富的探案工具



有趣的一点是手机造型的进步。从2005年到2010年，转眼5年过去，两款不同游戏中手机的造型也发生了很大的变化

择哪一个武将能克制据点敌方守将的招数——这样一来，把格斗游戏在单人游戏时的单调感有效化解，增强了玩家的代入感，而且统一一次全国，也用不了一个小时。和“帝国”里那些结拜、结婚、武器升级等噱头比起来，游戏就变得饶有趣味得多了。

但这个游戏也并非毫无缺点，一些武将的招式很难被“破”，也就是说游戏的平衡性做得不够好，格斗动作的判定也趋于简单，但它精心制作的策略模式，至今仍令人回味。此后再也没有在动作游戏中玩到这样有趣的策略模式。

关于三国题材的游戏，相似的例子还有很多。正如我们所知道的，2006年光荣推出的《三国志11》，它的作战部队和运粮部队都可以在战略大地图上自由行动，而其实早在十多年前，世嘉MD的《三国志——乱世群英传》和SFC的《横山光辉三国志》当中就已经采用了这样的作战方式。

对于游戏中的“不谋而合”，另有一个非常有趣的例子，那就是在第一人称视角游戏中，如何扩大对非战斗类道具的设计和开拓。众所周知，第一人称视角的游戏现在成为游戏中相对主流的一种类型。原因就在于它非常能给玩家以代入感。可如果游戏里玩家所操作的只有武器，那么其实它的表现力仍旧是非常机械和不真实的。在这方面，2005年以Xbox 360主机捆绑游戏的方式推出的《死刑犯——罪恶起源》（Condemned: Criminal Origins）可谓这方面的经典之作！在这款由Monolith开发、SEGA代理的作品中，玩家要扮演FBI重案调查组探员Ethan Thomas，跟随他一起探究神秘血腥的案中案。在这款游戏中，玩家首次可以使用自己帆布背包里的各种探案工具——包括紫外光灯、采样器、数码相机等工具。当然也包括手电筒、手枪，最后，还有手机。

当你用探案工具在现场提取图像等证据后，你可利用数传助手工具把图像数据通过手机传送到总部。总部的工作人员会和你进行视频对话，同时把分析出的情况向你汇报。这种在夜晚漆黑的犯罪现场寻找证据、拍摄然后用手机与己方人员联络的过程给予玩家的代入感，确实是其他只知道开枪射击的动作冒险游戏所不能给予的。

同样是将手机作为重要道具，在近5年后的今天，这种设计出现在另一款游戏中，它就是《寂静岭——破碎的记忆》（Silent Hill: Shattered Memories）。如果说《死刑犯——罪恶起源》中对于手机的运用是剧情安排的，那么《寂静岭——破碎的记忆》则对于手机的运用达到了一种至关重要的地步。手机可以说是这款游戏里的核心道具。地图、联络、拍照以推进剧情发展的要素，都在这一个小小的手机中。在游戏里，你需要随



《寂静岭——破碎的记忆》中，手机充当了重要的道具，当你用手机查看电子地图时，你会在心里说：哦，早该有游戏这样设计了

时拿出手机来查看电子地图，所有房间或场景里看到的电话号码，你都可以打一下试试；你甚至用有3种手机铃声的选择。这听起来很有幽默感吧？

可当主人公手机中传来女儿的呼唤声、接着信号又中断，或者当我们试着替他拨打911报警，而警察也因为信号的原因而以为是有人在恶作剧时，现实世界里我们隐藏在内心里那



时光流逝，人们记得《兄弟连》，可逐渐淡忘了《Z字特工队》，可别忘了，老游戏里同样蕴涵着丰富的智慧

种对于手机的失望与焦虑感，就会被这个游戏所引领出来。

我们提到的这两款游戏虽然定位不同，但无论是现实世界里的悬疑探案冒险还是幻觉世界里的心理精神跋涉，“手机”的这一元素的设计，在两款游戏中都起到了非常恰当的作用——它们造成更真实的环境，同时也引发了更真实的感觉。

像我们以上讲的这两个“不谋而合”好点子的例子，在游戏历史上还有很多很多，比如我们所知道的《英雄连》，其中最核心的任务就是抢占资源点。但这一设计理念，其实早在1996年的游戏《Z字特工队》（Z）当中就已经出现，并且已经做得相当有趣。这样的例子，还有很多，我相信每个玩家都能在游戏中的某一时刻，找到这样类似的设计思路。只不过假设一个相同的设计思路，如果它体现在一个不出名或者不成功的游戏当中，可能就难突现那种远见卓识。甚至，往更深层次去说，《网络创世纪》（Utimate Online）和《侠盗猎车手》（GTA）当中那种前所未有的自由度，在很多设计思路上都是有所重合的。我相信这绝对谈不上是一种抄袭，而是……让我们重复本文开头的那句话：假如你想到了一个绝妙的点子，那么请你放心，这个世界上一定也有一万个人想到了相同的问题。P



从电影角度谈游戏剧情创作

■ 江西 品客档案

编者按：在龙门茶社这个栏目里，之前有学建筑专业的作者投稿，以专业的眼光来讨论游戏中的建筑设定。而让人高兴的是，在本期中又有一位学电影专业的作者，从剧本创作的专业角度来讨论游戏的剧情设定。非常欢迎有更多具备专业特长的读者变身为作者，将自己的特长与游戏评论结合起来。来吧，让营养来得更猛烈些！


卢米埃尔兄弟最开始并没有想到自己的小发明能够为他们带来大量的经济收入之外，还能发展成为一门艺术



《导演功课》封面，相信游戏从业者们可以从本书中得到许多对游戏剧情创作有帮助的信息

前言

早在上大学的时候，一个有妻有女，正为房贷而奋斗着的中年男子在课堂上用很认真的口吻告诉我们，游戏将继电影之后，成为第九大艺术。说这句话的人是我们的导演课老师，我很难以想象眼前的这个张口闭口跟我们谈论爱森斯坦、格式塔心理学、波兰道德焦虑的大叔会对游戏有如此之高的评价。

其实，虽然现在越来越多了解电子游戏的人开始在广义上将游戏视作是一门艺术，但是社会上还是有许多人视游戏为洪水猛兽，更别提将其列入艺术的范畴了。电影在刚列入第八大艺术时，也有过类似这样有些尴尬的经历，更多的人认为电影只是一个讨喜和杂耍，从单纯的一项新技术到变成一门艺术，电影花了很长的时间。

在一定程度上，人类早期的电影，如卢米埃尔兄弟所拍摄的《火车进站》《水浇园丁》这样的作品并不具备深刻的艺术性；同样的，雅达利（Atari）的第一款游戏《乒乓》也是这样，都是借助新技术向大众提供一种全新的娱乐形式，让他们体验之前没有体验过的娱乐。

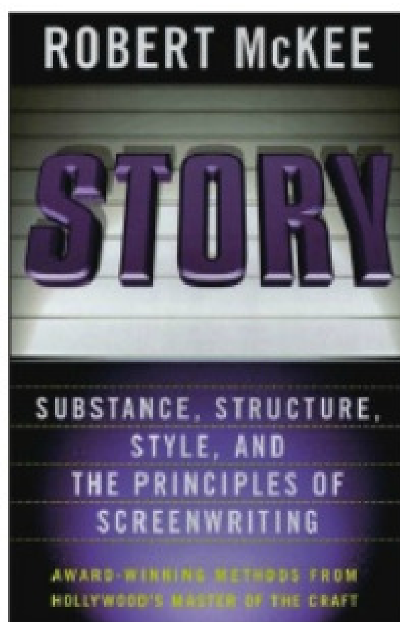
电影本身在发展时，借鉴吸纳了其他艺术门类的特点，如诗歌（文学）、戏剧、绘画、舞蹈和音乐等，使其具备了时间艺术和空间艺术两种属性。我一直觉得游戏和电影很像，它也具备了时间、空间艺术两种艺术属性，通过设计，营造出一个特有的环境，并使受众在心理上感受到节奏感。随着科技的发展，电子游戏自身也经历了几次技术革命，从雅达利到8位机、32位机、64位机、PC……这和电影也惊人的相似，什么有声电影、彩色电影、电脑特技一直到今天《阿凡达》所呈现的3D电影。

游戏和电影的关系就有同电影和戏剧一般亲近，可以说是一

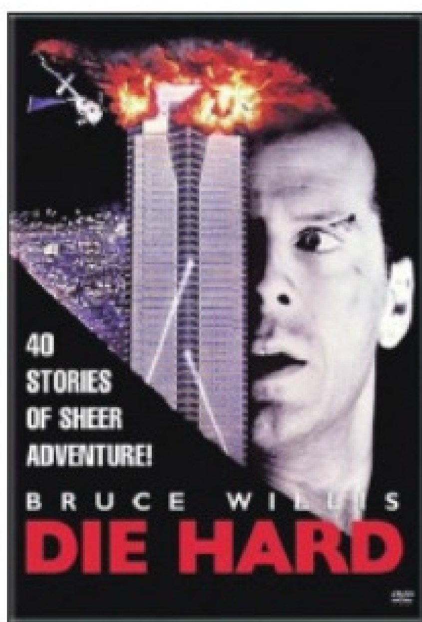
个娘生的，只是先后问题。扯了这么多有的没的，读者在此肯定会问，你到底想说什么？我们可不是在这里看你装“砖家”骗稿费的，究竟游戏可以从电影（除形式之外）中借鉴些什么？少安毋躁，我不会浪费各位的时间。

我一直认为，戏剧虽然和电影是不同的艺术门类，但是其理论其实是可以通用的。大卫·马梅（David Mamet，《铁面无私》《汉尼拔》编剧）原本是一名话剧导演，他因为在话剧界的才华得到了肯定，得到好莱坞邀约，转而成为电影工作者。在他的《导演功课》一书中，他结合了自己的舞台戏剧经验用电影语言向大学生们解释如何将一场普通的电影场景变得好看和有作用。这篇文章也是这样，我希望能够用电影的理论结合游戏语言，给予游戏创作者和对游戏创作有兴趣的玩家们一些有用的帮助。我的专业是电影，并非游戏，所以仅是抛砖引玉，更多的东西还需要靠读者结合实际情况运用。

剧作基本理论



罗伯特·麦基的这本故事已经成为了全世界编剧心目中当之无愧的圣经。包括《WALL-E》《钢铁侠》都是他学生的作品



《虎胆龙威》是少数能进入电影教科书的动作片，一个平庸得让人厌恶的故事却被能讲得如此精彩，是和角色塑造以及节奏把握的完美结合分不开的

我们已经看过了许许多多创意绝佳，但剧情中后期烂尾的例子，所以首先我们有必要来学习一下电影剧作的基本原理和结构。以下都是按照好莱坞所总结出来的原理和结构来进行说明的，艺术化和实验性的东西并不在我们讨论的范围之内。我们说，真正的抽象画大师都是具备了良好的素描功底后才去创作抽象作品的，我们也是如此，完整地把故事讲明白，比你在创作游戏故事时想了一大堆表现形式和噱头重要得多。

一般来说，一部电影的标准长度是90～120分钟，之所以以这个时间长度作为标准是因为根据长期的经验总结，观众的注意力维持时间往往不能超过两个小时，所以我们一般很难在电影院看到长度超过两个半小时的电影。目前大部分的电影都是三幕剧式结构，之所以是三幕剧的原因是，从古至今所有的戏剧和电影，任何一个完整的故事都必须拥有开头、发展和结尾（高潮），三幕剧结构符合故事完整性的最低要求。

我们幻想一下我们在写作一部由阿诺·施瓦辛格主演的救世主式动作片，其中会涉及一些基本和简单的剧作原理，会对之后的游戏剧情创作有所帮助。影片开始，我们知道州长是一名大有前途的警察，但在两年前的一次行动中，他误杀了拍档，自此无法面对过去，生活陷入低潮，酗酒、暴力执法是他唯一发泄的途径。忍受不了的妻子决定和州长离婚，于是我们便看到刚和妻子办理完离婚手续的州长走出市政厅大楼，坐上了一部出租车。另一方面，一群全副武装的恐怖分子获悉了运钞车的行进路线，他们早已在运钞车必经路线旁埋伏好，而州长乘坐的那部出租车与这个阴谋计划在不经意之间交汇了！一声巨响，运钞车被一部卡车撞倒路旁，动弹不得。眼看恐怖分子要处死押运员，州长立刻用健壮的肱二头肌和乌兹冲锋枪解决了那群恐怖分子。等到大量的警察赶到现场时，却发现半裸的州长站在一片火海中大秀肌肉。

很好，这是一部很标准的好莱坞电影的开头，我们在头20分钟内得知了州长这个角色的大量背景信息：社会地位、职业、家庭、近况，而同时动作场面让所有观众得到了视觉的冲击。接下来，州长因此获得LAPD的勋章然后生活全部回到正轨？或者忽然有一天州长厌恶了这样打打杀杀的生活而醒悟转行IT成为硅谷精英？对，基本上可以这样将故事发展下去，但是这样一个30分钟内能说清楚的故事我们需要拍成一部30分钟的电影吗？

好莱坞剧作学家罗伯特·麦基（Robert Mckee）在其著作《故事》中指出：“一个故事是一个由五部分组成的设计：激励事件、进展纠葛、危机、高潮、结尾。”



《第九区》中，主创用大量的笔墨塑造主角人物，使其可信地在影片后半段完成了外在和内在的转变

州长还没有摆几个Pose，就从周围警车的无线电台里听到市中心的州立银行大厦被一群训练有素的恐怖分子抢劫一空，而此时整个洛杉矶的警力都集中在这里。恐怖分子声东击西，逃之夭夭。于是这就构成了一个激励事件，这是整个故事的首要成因，有了这个成因，后面的四个元素才逐一建立起来。这个激励事件打破了之前州长相对平衡的生活状态。

警察局局长得知了州长在这次事件中的英勇表现，于是找到他，希望他出马调查。所有有常识的观众都知道州长会同意，但是作为创作者来说，就不能让这样的事情发生，如果故事就这样继续进行下去，我们就不会看到任何惊心动魄的场面，接下来一帆风顺，最后州长直捣黄龙，挫败了恐怖分子。想起之前在第一幕中我们设计的角色生活状态了吗？对，就是因为之前的一系列阴霾导致州长厌恶了这样杀戮的生活，他拒绝了局长的请求。

这个就是进展纠葛。当人物面对越来越强大的对抗力量时，产生越来越多的冲突，创造出一系列事件，这些事件会把主人公送上一个无法逆转的道路，直到结局。人物和事件的可信度在很大程度上除了严谨的逻辑性以外，还要靠一条无法逆转的故事线。如果在此时，州长选择拿起机枪大喊：“Let's do it”的话，这个人物就显得极其不可信。如果大学毕业前夕，你爸打电话告诉你给你找了份拆弹专家的工作，你会做吗？只有当人物变得可信时，之后的情节能继续发展。

不论是闪回过去的自我救赎还是恐怖分子的再次滥杀无辜，都可以让故事继续发展。我们快进到故事的第二幕，既是发展阶段。

州长乔装成黑人潜伏在犯罪分子集中的贫民区打探消息，但是过程并不顺利，因为化妆的失败，没有一

个黑人帮派分子相信他是黑人。回到警局，他召集了一群SWAT战友突袭了帮派的总部，抓住了帮派老大，从他口中得知，前段时间有一些操着东欧口音的高加索人向他们购买了大量的枪支和弹药。按着帮派老大提供的地址，州长潜入了那群恐怖分子的基地，又是肱二头肌又是机枪扫射，解决了所有敌人，在搜集线索的时候，他无意中看到了恐怖分子的一份计划书，他们打算用抢劫来的资金购买足够的浓缩铀制作核弹炸毁洛杉矶！多方打听后，州长终于知道了恐怖分子的发射基地，一个距离洛杉矶15海里的一座水底要塞。

在这个段落出现了维持戏剧张力和吸引力的鸿沟。每当角色面对一个难题时，期望和现实都会裂开一条鸿沟。鸿沟的作用就是要激发主角使出更大的力量改变现状，如乔装失败就是一个鸿沟，角色需要越过这条鸿沟，就会采取更加主动的姿态，这就导致了后来的突袭帮派总部。而电影中鸿沟裂开的距离是逐步递增的，所以角色所付出的努力就会越大，直到核弹轰炸洛杉矶这条最大的鸿沟裂开，把故事具有信服力的引到了危机部分。但请注意，鸿沟并不是只出现在第二幕或者进展纠葛部分，它应该是遍布整个剧本的。

危机是观众从激励事件就一直期待的场景，观众希望看到主角与生活中最强大、最不可战胜的对抗力最最后的斗争，这也是全剧中他最后的一个行动。在危机中，主角要面对的鸿沟也是最大，最难以跨越的。

高潮是所有负面价值转向正面价值（或反过来）的剧变，朝向绝对不可逆转的结局变化。而这一变化可以打动观众的心。影片的第三幕，州长潜入了水底要塞，用突击步枪和火箭筒消灭了500多名恐怖分子，并站在了始作俑者、最终Boss——本拉登面前。州长告诉本拉登，人类的自由和和平不容侵犯，你无权通过暴力手段达到自己的目的！说完便一阵扫射把本拉登打成筛子。

正义得到了伸张，之前的恐怖袭击的负面价值也彻底转向正面，最大的鸿沟也闭合了，在角色的戏剧求索之路上，州长走到了终点，观众得到了期待中的满足。结局的作用一般是展现高潮效果的影响。州长得到了政府授予的牛逼勋章，自己也从阴霾中走出，前妻回到自己的怀抱、戒酒，生活回到了正轨，皆大欢喜。

以上便是一部标准的90～120分钟商业电影的剧作结构，在三幕剧中包含了五个设计部分，使得剧情完整、可信。主创说清楚了故事，观众也得到了逻辑和视觉上的愉悦满足。但这只是一部及格的商业片剧本，因为情节、人物相对简单，同时也不能



让我们来幻想一下我们在写作一部由阿诺·施瓦辛格主演的救世主式动作片

带给观众带来任何荧幕之外的思考，五天后这部电影的情节会从大部分人的脑袋中自动抹去。

如何使得电影变得更具有观赏性和延伸的思考性呢？早在古希腊时期，大家都认为是由情节推动故事的发展，但是随着人类艺术的发展，发现并非如此，后来的剧作家得出的结论是，其实故事的发展是由人物来决定。

《哈姆雷特》的经典就是这个原因。莎士比亚塑造了一个人类历史上最经典和不可复制同时也是最复杂的角色，整个剧本的发展和推动都是因为哈姆雷特复杂的内心选择而产生。哈姆雷特在剧中的首要动作便是复仇，他需要杀死自己的叔叔来夺回王位和自己的母亲，但同时他在内心又是一个优柔寡断和懦弱的少年，反复的内心挣扎使得整部戏精彩绝伦，戏剧的张力得到了极致的发挥。所以，最重要的是人物！复杂而完整的人物能够让整个剧本步入一个新的台阶。从《饮食男女》中的三个心怀鬼胎的女儿到《第九区》中自先私冷酷后自省的威库斯，我们都可以看到一个好的人物全部都是一个复杂的多边形，而非上述假想剧本中的线条人。

如果我们把州长的角色复杂化，也许会给我们的剧本加分。之前所设定的州长这个角色非常简单，几个问题也只是点到为止，我们现在可以继续复杂化这个人物。首先离婚是家庭压力；暴力执法和工作不顺是社会压力；误杀同事是个人压力；还可以给角色加上经济、与父母的关系等等多方面的压力，在这些多层面的压力之下，州长就会呈现出一个不同的新面貌，这个人物复杂化了，成为了一个多边形，那么当鸿沟裂开时，他的选择便开始多元化了。可能在发现这个邪恶计划后，他的第一反应是找到前妻和父母让他们赶紧离开这座城市；可能他之所以接下这个任务的原因是高额的报酬，所以他就成为了一个单纯的雇佣兵；在出租车里他只是冷眼旁观这一系列抢劫直到押运员被处死让他想起了自己之前误杀的战友……，这一系列的可能性都会让人物饱满。而当这一系列决定都是由人物做出而非跟随剧情发展时，我们会发现这个剧本不再是一个五天后自动从你脑袋中抹去的剧本，而是一个在动作片外衣下探讨人性、自我和道德的一部佳作。

当然以上只是一些简单和基本的入门，其实剧作理论是十分复杂的，有兴趣的读者可以阅读相关书籍或者多看一些类型片来学习。

理论结合游戏

现在的游戏越来越有借鉴电影的趋势，最明显的是动作类游戏。纵观近几年的欧美游戏，我觉得整个业界有一个统一的趋势，便是试图制造一种“可控性电影游戏”风格的游戏。游戏制作者们用逼真、绚丽的CG动画给玩家营造了一种强烈的电影带入感，此外在配乐和剧情方面，我们也能强烈的感受到这一点。在技术不断发展的同时，这种尝试似乎越来越成功，玩家们确实也能感受到那种“可控性电影游戏”所带来的快感，在技术上我非专业人士，挑不出什么毛病，但是在游戏的剧情设计上，却可以找出许多问题。

《幻像杀手》（Indigo Prophecy）是一款由法国Quantic Dream制作的结合了动作、解谜类型为一体的游戏，游戏的剧情带有强烈的神秘主义色彩和悬疑惊悚元素。剧情在开始部分的营造很好，谋杀、逃离现场、探案，一气呵成，玩家在5分钟内就可以完全进入游戏世界中，游戏的前半段在剧情上是没有任何问题的。如果按照电影剧作理论来看，游



《破坏者》在形式和游戏性上下足了功夫，它努力营造的风格化游戏气氛代入感极强，可是一条直线般的主人公使得整个游戏沦为平庸

戏剧情的第一幕和第二幕在剧情的编排和节奏上看似都没有问题，但事实上在危机部分，游戏做得并不理想。游戏在后期忽然从悬疑转换到了世界末日，这来得十分突然。按照之前所说的，在信服度上并没有达到不可逆转的要求，之前所经历的事件根本无法承担起这么大的转折，这就无法使得高潮部分让玩家信服，除了“很扯”这两个字，我无法找到其他的词来形容我当时的内心感受。设计师David Cage是个电影发烧友，他之前苦心经营的电影感，在第三幕彻底摧毁了，这样的剧情让他的游戏由“神作级”变成了“优秀级”。说句实话，这部游戏其实本可以翻拍成一部很不错的惊悚片的……

另外一点值得注意的是，《幻像杀手》在游戏视角上选择了上帝视角（或者叫全知视角），玩家的视点来回在三个角色之间转换，虽然这提供了许多剧情变化的可能，但是这样的代价是丧失一定的悬念感，当悬念分拨在三个角色的头上时，并不能产生1+1+1大于或等于3的效果。不过话说回来，此款游戏在人物的塑造上无疑是成功的，尤其是男主角的角色塑造。David Cage使用了大量的细节和闪回来逐步填充主人公，同时大量在道德和危机上的选择也使得主人公饱满而充实。

总而言之，《幻像杀手》在整个剧作上除了第三幕“很扯”的转折外，都是值得其他游戏制作者们学习和参考的，但是接下来这款游戏的问题就很多了，这是一个较为失败的例子。

2009年末推出的《破坏者》（Saboteur）无疑是EA的一款野心之作，把侠盗赛车和二战下的巴黎结合起来，这本身就是一个让人感兴趣的背景。故事主角——一个爱尔兰赛车手不但能够开赛车，还可以飞檐走壁。等等！这是一个还算是现实主义的游戏，对吧？如果说赛车手的身份还合乎逻辑的话，那飞檐走壁就很奇怪了。游戏却用一句对话将这个超人技能一笔带过，《刺客信条》的飞檐走壁起码是符合逻辑性的，但以午夜偷情练就一身技能作为比猴子还要灵活，拳头比砂锅还大的理由，这十分牵强。

为了游戏性，牵强就牵强吧，但在剧情方面，游戏真的很让人失望。这个爱尔兰赛车手对于危险，似乎有着强烈的欲望，每当有危险的任务，他总是不拒绝，答应得异常爽快！嗯，在游戏的中后期这样还是合乎逻辑的，但奇怪的是打从一开始，主角就没有任何抵触心理，虽然通过几个闪回来交代他的终极动作（复仇）和加入抵抗组织的原因，但是这几个部分也只是点到为止，并没有循序渐进的去设计进展纠葛部分，如果仔细推敲一下，发现许多剧情居然是可逆的！那么说主角根本没有必要按照游戏的剧情像条狗一样被各路组织使唤并一路杀到结局。

和《幻像杀手》一样（或者是通病？），游戏在高潮的转折还是犯下同一个错误，似乎是没有什么预兆的，在抵抗组织最低谷的时候，他们居然能够发动绝地大反击，还能把整个巴黎的纳粹打得体无完肤？但事实就这样发生了，我毫无准备的迎来了最后一关，在埃菲尔铁塔上莫名其妙地干掉了死对头，就出字幕了。怎么回事？我的情绪还没有高涨到去迎接高潮呢，就算你风一般地来了，却不能让我得到满足……

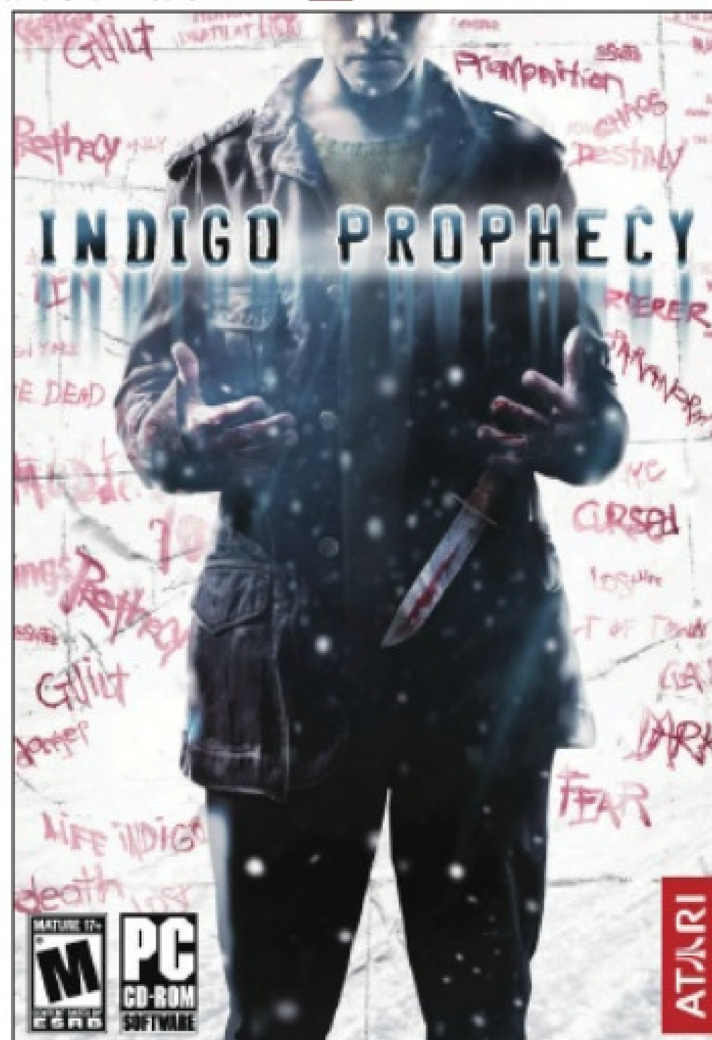
《破坏者》在故事的节奏方面把握得也不是很好，虽然说GTA类游戏是以高自由度为卖点，但是仍需要保持整体剧情的连贯和紧凑，大量又杂又碎的主线任务打断了剧情的节奏和气氛，很多任务感觉是抵抗组织的老板想到什么就布置什么任务，无视了主线。

在角色的塑造上也并不是很成功，大量的角色在这部“可操控电影”里纯属打酱油，英国女贵族到底在游戏中起到什么具体作用？那个意大利妞的剧情又模模糊糊……推动剧情的任务仿佛跟这些主要角色一点关系都没有，她们的戏份很多，但实际上推动剧情的确是那些打酱油的小配角。

如果说技术层面是游戏的骨骼、肌肉，那么剧情就是游戏的灵魂，二者结合才能是一个完整的人。在剧情上太多的遗憾使得可玩性不错的《破坏者》表现令人失望，并不是说剧情一定要多深刻人物要多复杂才好，上面的假想剧本就很简单，却也可以给观众带来足够的愉悦感。剧情的完整性和逻辑性很容易被忽略，但事实上是很重要的。

不过也不是没有成功的例子，《四海兄弟》（Mafia）在剧情上完整、紧凑，比上述两个作品要出色很多，但是游戏自由度偏低，是一个单纯的线性发展。

由于我不是这方面的专业人士，所以无法给出如何运用剧作理论结合游戏创作的专业意见，希望以上的几个例子能够给游戏从业者一些启示和思考。游戏和电影不同，不过理论却可以借鉴，游戏比起电影来说表达的方式更多，也就意味着游戏制作者在表达故事上比起电影创作者来说更加自由和方便。在游戏和电影两种艺术关系日益密切的今天，游戏制作者们应该结合游戏的特点以及电影剧作理论来创造更加具有深度和高度的作品。这条路虽然还很漫长，却值得我们努力去探索。P



《幻像杀手》是一款优秀的作品，不论是优点和缺点，对游戏创作者们都有值得借鉴和研究的地方



《幻像杀手》中，三名角色的全知视角虽然让玩家们了解了故事的全貌，但却破坏了故事的悬念气氛

注：本文仅代表作者个人观点



电子竞技“如此包装”

□广东 易水寒风

前言

几年前，当我还在武汉做一个混日子的大学生的时候，认识了一位从韩国来的留学生。在经过了“你好”“你叫什么名字？”“今天天气不错”之类的废话寒暄之后，我们陷入了交流的困境。冷场之时，我突然想到男生之间的三大话题：政治、女人和游戏。于是我试探问了句：“你喜欢玩什么电脑游戏？”

“哦，哦，那个，我们那边，流行一个游戏，我非常喜欢，我不知道中文该怎么讲，英文是StarCraft。”

“哦，我知道，我自己以前也很爱玩，不过那是八、九年前老游戏了，早淘汰了，你们怎么还在玩？最近流行Warcraft啊。”

“NO，NO，StarCraft在韩国很热的（估计他想说“火热”），不仅是男孩子，很多女孩子也很喜欢，就连我的长辈也有喜欢的！”

“不是吧，韩国怎么没跟上时代潮流啊，这么老的游戏还有人喜欢？”

“噢，是你不了解，来，我带你看看我们韩国的星际职业联赛，你也会喜欢的。”

于是从那天起，被我删掉多年的《星际争霸》又回到我的硬盘中……

转眼几年过去了，中国举办了奥运会，举办了WCG，眼下也要举办世博会，我的韩国朋友在见证了中国的发展壮大后也回国了，临别时他对我说：“哥们，你我都热爱电子竞技，我们都愿意为电子竞技奋斗（这时候他的汉语已经很流利了）。但我可以把电子竞技作为谋生的手段，而你却只能把它作为一个爱好，因为中国的娱乐产业相比韩国还很落后，还很不专业。韩国有很多东西都是从中国学来后发展壮大的，但在有些方面，中国人也要放下架子，向韩国人学习。你明白的。”

某些不明真相的群众会跳出来拍砖：“谁说中国的电子竞技职业联赛不好了？我看就办得很好嘛，不好的话WCG会跑到成都举办？不好的话Sky、Infi能夺冠？”您错了，WCG是一个商业性质的活动，哪里有市场就往哪里钻；如同车展一样，各大汽车厂商都喜欢往中国跑，是因为中国款爷多，中国汽车需求量大，而不是中国的汽车制造环境有多好。同样的道理，WCG来中国，也是因为中国有全球最狂热的电子竞技消费群体。就算Sky、Infi夺冠，中国的电子竞技缺乏专业的包装，依然还是一个“杯具”的行业。

包装，没错，我提到了包装。为什么要包装？包装是为了让自己显得更加专业，更加有价值，更加有发展空间。试问，假如你有一笔钱要做投资，是会投给一个看起来满身邋遢、愤世嫉俗、精神萎靡的创业者，还是会投给一个朝气蓬勃、满脸斗志、成熟干练的创业者呢？所以说，电子竞技这后娘养的孩子想要政府支持、社会理解、赞助商给钱，你自个儿就得整出个专业的范儿。来，与其再怨天尤人，不如从我做起，先去包装包装自己，整出个人样，挺直腰杆体面地要钱。

一、包装游戏解说：要专业分析不要男高音

游戏解说是职业联赛中与观众沟通最直接、最重要的环节，也是众多游戏大赛最容易忽视的环节。而眼下许多主办方都把解说作为比赛的副产品——不就一解说嘛，嘴皮子利索点的都行。为了节省资金成本而随便找个三教九流的滥竽充数解说敷衍了事，最后受害的还是观众。于是国内许



韩国解说在比赛中

许多多原本精彩的比赛都被只会比赛开始报出生点位、比赛中期胡乱分析形势、后期决战大吼大叫的外行解说给毁了——为了不被这些外行解说干扰心情，观众只好把直播调成静音，如此一来氛围全无，花钱营造的现场直播和看录像有什么分别？

举一个例子，2009年WCG的中国总决赛总的来说是很成功，但星际项目的解说无疑是一个“杯具”。NEO方面的解说66和小色在中国星际界都是元老级的人物，但他们日常负责的工作是节目的统筹和策划，而不是全职解说。结果在比赛时两人上阵解说韩国选手的比赛时，暴露了平时对韩国星际联赛的缺乏了解和关注，导致对局势判断屡屡失误，解说的专业程度打了折扣。而更杯具的是，在副舞台上的主持人赵敏显然基本功薄弱，作为一个新人主持，缺乏对选手的了解和临场经验不足也就罢了，可惜明知WCG这个世界级的大赛上，连英语的功课也没修炼充足，访问外国选手时连连卡壳。虽然电子竞技作为一个新兴的行业还十分年轻，但希望几位解说在日后的比赛中，做好充足的准备，在台下是敬业的策划，在台上也成为专业的解说，步步为营，来日必成大器。

一个专业的解说，可以从单调的比赛中分析潜在的战术和博弈，可以把精彩的比赛放在台面上解剖研究其中的智慧，可以从专业的角度预测选手的发展动向，可以在激烈的时刻调动观众的情绪。

一个专业的解说，要做到专业，要用冷静的头脑分析局势，要用丰富的经验预测战术走向，要用敏锐的眼光发现游戏中关键的细节。

一个专业的解说，不仅要对游戏了解，还要对选手熟悉：不只是知道选手名字ID战队，还包括选手的背景出身、行为习惯、成长历史、战术风格、处事性格，甚至爆料绯闻八卦——毕竟这是一个娱乐时代。

一个专业的解说，肚子里不仅要有专业知识的积累，还要不断汲取知识，及时掌握潮流时尚，了解网民心态动向，在解说时蹦出两句网络流行语，做到“与时俱进”，甚至可以“膈应”下社会现象——恭喜你修炼成为周立波二世了。

一个专业的解说，不需要很好的职业成绩，不需要靠大嗓门来带动观众，他只需要融入到游戏中，告诉自己：I'm the professional。专业，才是王道。

值得庆幸的是，自从2003年电子竞技被国家正式列为体育项目以来，这几年的大大小小游戏比赛已经培养出一批如NEO-XIXI、NEO-周宁、SITV-老杨、SITV-BBC、PLU-大师、PLU-三炮等在星际和魔兽中顶尖的解说员。这些国内顶尖的解说员，应当获得更多的支持，更多的解说经验，更多的发挥空间和锻炼机会；然后再用新老搭配的方式，培养新一代的解说，孕育良好解说培育环境——要知道，一个蹒跚学步的儿童，要在成人的指引下才会走路，跟着阿猫阿狗蛇鼠一窝是学不好的。

二、选手形象包装：要正面偶像不要颓废宅男

这是一个娱乐横行的时代，这也是一个速成偶像的时代。许多娱乐行业都用造星工程迅速打开市场，吸引眼球，获得公众认可。电子竞技也是如此，要在社会生树立正面的形象，我们也需要正面的偶像。正面的偶像是啥玩意？不是号召青少年逃学去打游戏，不是引诱青少年抽烟泡妞打架，不是支持青少年叛逆和非主流。而是我们要一个成功的同龄人用他的言行来告诉我们一些积极向上的东西：通过努力地练习，你才能提升操作的基本功和游戏硬实力；遭遇失败和挫折，你要坚持不懈才能逆转形势完成翻盘；面对荣誉和利益，不能轻浮得意，你要低调沉稳才能从虚荣的光环中跳出来再接再厉。

一个成长期的青少年，在经历父母的管教、老师的训斥、考试的压力、同学的竞争中，需要一个轻松地环境和一个自我实现价值的平台。而电子竞技给许多青少年一个梦想，一个相对公平的空间，一个自我实现的平台——我可以研究新战术，我可以苦练操作，我可以通过自己努力来战胜对手，我的投入和回报是成正比的，我战胜我的对手是因为我有付出过汗水，我会为我的努力而自豪。于是千万个考试失败、被老师训斥、被家长责骂、被同学嘲笑而失去自信的孩子在电子竞技中找到了自信——原来我也有擅长的东西，我也可以昂首挺胸。于是他们有了目标，有了方向，有了梦想，于是他们成为了电子竞技的Fans。

所以电子竞技想要被社会认可，应当承担正面教育的责任，把一个个电子竞技明星塑造成青少年心中的偶像，用偶像们的艰苦奋斗经历和低调友善的处事态度来对青少年形成积极的影响。比如Sky的勤奋谦虚的作风，Fly刚毅的性格，Moon灵动的思维，甚至Grubby浪漫的爱情故事，都是正面的形象代表。依靠这些正面的事例和偶像，要让家长们看到通过电子竞技，他们的孩子成熟稳重了，心态端正了，懂得付出与回报了，让长辈们了解电子竞技和围棋象棋一样是一项有益的运动，从而摆脱电子竞技在长辈心中“不务正业”的印象。

而目前中国的情况是，宣传和报道的重点集中在对比赛的内容上，讲述的是选手台上几分钟的成功，而轻视选手台下几年功德汗水。我们关注Sky的奖金与年收入，更要关注他的“死亡笔记”所付出的努力。

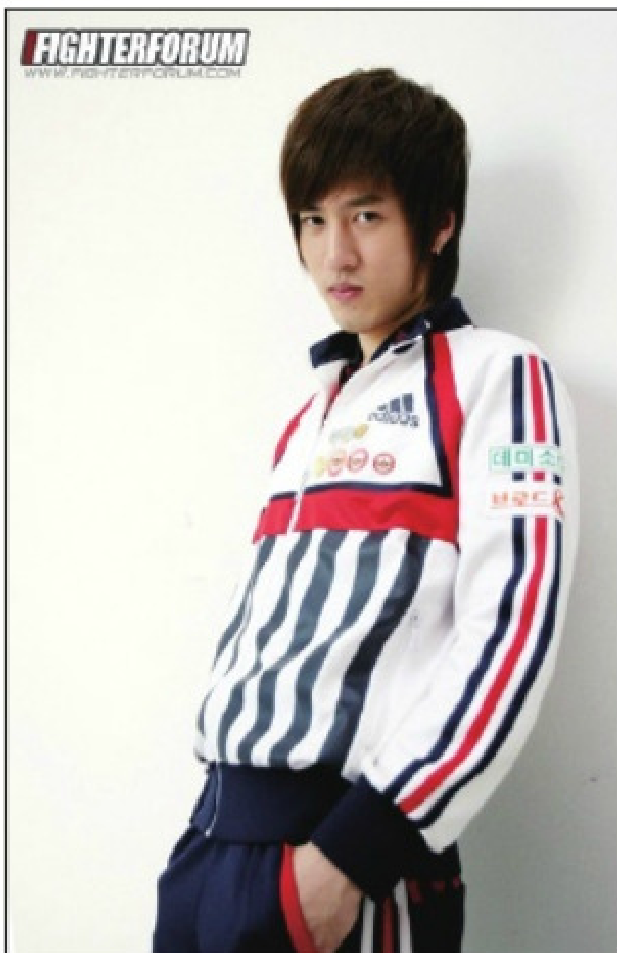

光荣与成功背后，一定有汗水和泪水相伴，这是电子竞技给予青少年的启示



在韩国职业联赛，除了选手台上的表现，台下的形象也备受关注

另一个方面，中国的电子竞技选手形象包装相比韩国还不够完善。作为一个偶像，要有阳光积极的正面形象，说难听点，您上眼瞧瞧，中国的电子竞技选手，除了Sky因为腕大平时还很注重外表形象，其他选手大多都是一副宅男样：蓬头、呆滞的神情、迷离的眼神、不搭配的着装。肯定又有人要跳出来：选手打好比赛就好了，又不是选快男，计较这些干什么？再说中国职业玩家除了少数顶尖选手，其他收入都不高，哪有钱精心打理？

我们都懂得一个道理：一个女孩打扮自己不仅是为了让自己好看，也是对别人的一种尊重。所以脱离校园进入社会工作的女孩着装打扮要显得成熟一些，最好会化一点淡妆，这是你成为一个社会责任人的体现；在大中型企业工作的人都知道，工作时着正装是对工作的尊重，您总不能穿背心裤衩不洗脸不刮胡子去见客户吧？同样道理，电子竞技选手是公众人物，在公开场合更要注意自己的言行举止，既然想让自己被爱，请把游戏当作你的爱人，把观众当作你的丈母娘，让自己看起来顺眼、精神、清爽。



通过合理的形象包装和宣传，游戏玩家也可变娱乐偶像。图为韩国星际联赛包装的选手Bisu

当然，职业选手不用去整套上千的西装坐那比赛，那样成行为艺术了。不用买名牌服饰，不用烫非主流爆炸头，不用脖子上挂狗链子显摆，只要稍微用心包装打扮下就好：头发弄有型点——不会弄就剪短；脸上整清爽点——别太胡子拉碴；鞋板擦亮点——身为运动员鞋是不能忽视的；衣服嘛穿战队队服就好——价格便宜量又足；脸上挂点笑容——不会笑就装酷；牙齿洗干净点——别让记者采访时候看见一嘴的烟垢；谈吐大方一点——咱是明星要有范儿；签名要帅一点——让人看不懂最好。您说您好歹一偶像，和粉丝合影总不能比粉丝还俗气吧？有了正面的形象，就有了粉丝，就有了关注度，就有了广告商，就有了赞助商——想改变电子竞技的形象，要从自己做起。

三、包装赛事流程：要新颖不要平庸瞌睡

比赛嘛，不外乎邀请整出一个绚丽的舞台，邀请些大牌明星，聚光灯那么一照，音乐那么一起，找几个身材火热的美女来段劲舞，现场就High起来了——就和许多商场门前搭舞台做宣传差不多。没错，这个经验和模式很简单，很容易复制，操作性强，群众喜闻乐见。于是我们就看到在中国的会展活动都是如此：从ChinaJoy到各大动漫展到WCG到ESWC都是如此模式。游戏比赛也许有区别：选手不同，队伍不同，最后的冠军也不同，但赛事的流程确实平庸和相似。灯光音响美女都可以有，但想要做出品牌，想要与众不同，想要鹤立鸡群，想要吸引眼球，你得拿出点新颖的东西。

有这样一个案例：联想IEST 2009大师赛奖金公布，全球总决赛冠军的奖金达到16万人民币，居各大赛事首位，不得不说这是对电子竞技的巨大支持和鼓舞。但在丰厚奖金吸引选手参赛热情的背后，却是相对寒酸的比赛舞台和冷清的现场气氛——毫不客气地说，任何一个大学搞的联欢会都要比这项世界级的赛事热闹。虽然说资金大部分用作选手奖金对职业玩家有着很好的鼓励作用，保障职业玩家的生存和提高他们的社会地位；但我不得不提醒各位：如此简陋的舞台和寒酸的宣传如何承载广告？如何传播信息？如何扩大影响？如何吸引赞助商？如何证明我们是“职业”大赛？

有人不同意了：我们本来就不富裕，要把钱花在值得的地方，那些花哨的背景、舞台、灯光和音响比赛过后就拆了，何必浪费钱？没错，但你忘了，在电子竞技比赛运作中，赞助商是上帝，观众是灵魂，选手是天使——这“三位一体”哪一方面也不能得罪。我们所需要的，不是花钱摆排场，不是敲锣打鼓请美女助阵，而是花钱包装赛事，让自己专业，让赞助商信任——“这个小伙子很专业，他办事我放心”这是我们所希望听到的。

那么如何包装赛事呢？让我们看看电子竞技职业联赛的前辈韩国人是如何做的——别不好意思，低头向人学习很正常。中韩两国的电子竞技几乎是同一起跑线上起步，时至今日，韩国星际职业联赛在经过多年的发展壮大，除了政府支持之外，相比中国有什么不同？细节、细节，还是细节。

韩国人重视赛场氛围，比如灯光、音响、舞台设置——这个我们也有，但大多时候是摆设，比赛中能随着场面气氛而调整的灯光音响效果在中国又有几个能做到？请各位扪心自问一下以下问题：在中国除了本届成都WCG，大多数的比赛灯光的任务恐怕主要是用来照明、音响的作用也只是用来放歌吧？音响有随着比赛节奏而变化吗？灯光有起到调节气氛的作用吗？

选手的隔音间真正有起到隔音作用，还是象征性搭个小房间便于贴广告？

天冷的时候选手是否有取暖设备？天热的时候是否有电扇冷气？

观众是否会离选手太近而干扰到


联想IEST 2009现场，Sky在准备比赛。相对其世界级比赛的身份，其现场无论是灯光、音效、舞台、观众席设置真可以用寒酸两字来形容



韩国星际OSL联赛的效果图

比赛中的选手？场内有防止摄像闪光的措施吗？

是否有电子探测器以防止选手携带耳机作弊？

是否安排选手与观众近距离接触？是否安排签名照相采访的时间和专用场地？如何向观众分发选手签名的纪念品？

是否有安排Showgirl进行引导指南等客服事项？是否准备气球、加油棒、写字牌等印有赞助商广告的场地道具的发放？

细节决定成败。其实这些并不需要太好的设备，而是需要一些精益求精的有心人，我们缺的不是设备，而是专业的态度。

“电子竞技是一种体育项目”，我想广大玩家说这句话心理都有点底气不足，毕竟在长辈眼中电子竞技始终只是小孩子玩的打打闹闹的游戏，上不了台面，成不了正统，并且大部分政府官员和赞助商也怀有这种想法：游戏还是游戏，也只会停留在娱乐的层次。那么如何让电子竞技名正言顺地挤进体育殿堂？精准的数据和系统的分析提升电子竞技游戏的专业性质。在电子竞技中，在一场精彩激烈的比赛，能留给观众的不仅是让人惊叹的操作瞬间和选手意识，倘若还有详细的数据理论，帮助赛后复盘研究，分析当时的局势和应对方法，无疑会形成一套完善的战术体系，从而提升电子竞技的技术含量。

在国内历史比较悠久的职业联赛中，比如G联赛和NSL联赛，还是可以看到不少的技术分析，如赛前对地图的信息讲解、赛后的选手数据评估等等。然而在有些大型现场线下赛，赛事的组织则显得不太精密和严谨，镜头往往关注比赛现场气氛的感性层面，而对理性的技术分析缺乏重视，对于观众来说，现场看了个热闹，赛后却少了几分回味。在繁多的电子竞技比赛，观众最多印象就像赶庙会——比赛时场面热火朝天，赛后就人走茶凉树倒猢狲散，除了录像还有什么能留给观众的？倘若在单纯的新闻报道之外，赛后组织几名资深玩家写几篇比赛分析和评论文章，提高自身的技术内涵，培养核心观众和固定粉丝群体，花费的成本不高，主办方的腰板也会挺直许多吧。

随着电子竞技的滚滚浪潮扑面而来，中国也举办了琳琅满目各类大赛，很多比赛也许为了和国际接轨，也许是为了显得洋气点，喜欢用英文字母包装自己：IEST、IEF、ESWC、WEG、WCG、WEM、WSVG、ROTK等等。老鸟和圈内人也许还能明白个大概，但真正能把这些英文缩写的比赛名字说全的恐怕少之又少。主办方的意图是好的，毕竟这些大赛全名和火车一样长，用中文表达太繁琐，用英文字母简单方便，朗朗上口，便于树立品牌。但这也增加了新手入门的门槛，面对品种繁多的ABCD大赛，给人们带来的也只是一头雾水——这样也好，管他ABCD，比赛精彩就行；黑猫白猫，能上网的就是好Modem。

话说回来，想树立一个赛事的品牌，除了响亮上口印象深刻的名字外，其实还有很多方法，并不需要一窝蜂去取个观众都整不明白的名字以现高深。在比赛之外，还有很多细节可以体现赛事的特色，可以丰富赛事的艺术内涵。例如2009 Bacchus OSL赛季在水中拍摄一组选手和Showgirl为主题的宣传片，背景音乐配上凯莉·克莱森的《My life would suck without you》，使得比赛主题充满动感与时尚的元素——有人会敲桌子了：咱的三大问题是没钱没钱和没钱，拿什么拍高质量的宣传片？那请看在OSL 2009-2010赛季宣传海报，主题则用铅笔素描出各个选手的形象照，用在各大宣传海报和背景上——相比动则几十万的宣传片费用，铅笔素描画的费用只能算是毛毛雨，但宣传效果并不差。而且这些铅笔素描还可以制作文化衫、明信片、纪念品的Logo，创造附加价值同时还可以扩大宣传影响，最后取得双赢的结果。所以说中国的哥们别喊穷，你们缺的不是钱，也不是寂寞，而是细心。



观众是否会离选手太近而干扰到比赛中的选手？场内有防止摄像闪光的措施吗？

电子竞技职业联赛中，选手的各项技术分析是不可或缺的环节。此图中就包括选手的建造单位、被消灭单位、平均APM操作、最高APM等等数据细节



2009 Bacchus OSL主题宣传片

结语

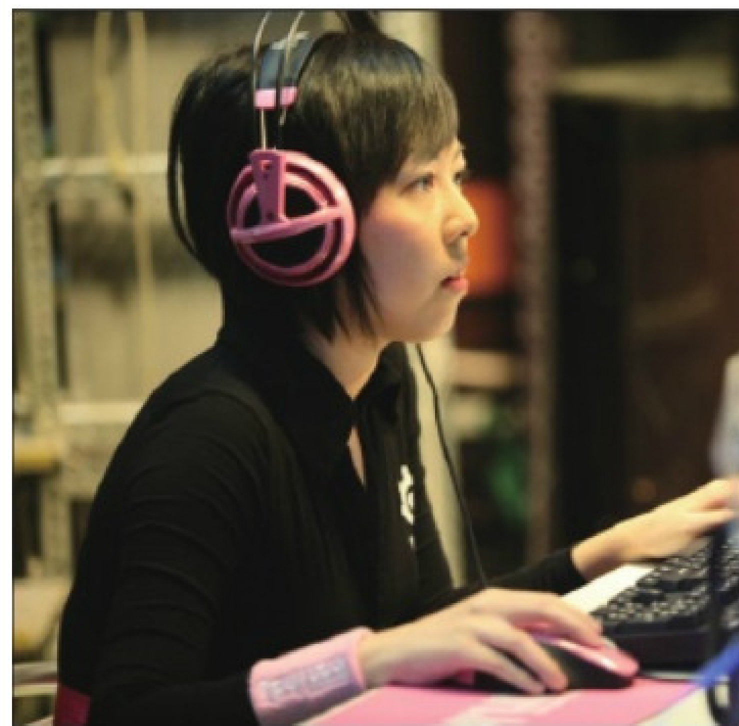
近日网上盛传，国内颇具名气的《星际争霸》选手崔方舟透露：今年中国电子竞技协将会成立，随后国家级的职业联赛也将推出（编者按：指的应该是由中国电子竞技运动发展中心主办的竞游电子竞技冠军联赛（Esports Champion League），简称ECL）。这则消息让我们沉寂已久的心又小小悸动了一下，中国电子竞技也许不再“非主流”。但我们都明白，中国的每一个电子竞技玩家都很明白，电子竞技界还处在是“寒冬”“低谷”，中国的电子竞技人则像是后娘养的孩子，整天在地上撒泼打滚喊着政府不支持、社会不理解、赞助商不给钱，哭哭闹闹诉说自己遭遇的不公。哭闹够了，到底还是没人支持，没人理解，还是没钱。你应该像个男人一样站起来，跳出井底去看看，学习韩国职业联赛是如何的专业，回头做好自己的份内事，再来考虑伸手要钱要政策。等你从一个撒泼的小孩，成长为一个懂事的男人，到时候再挺直腰杆对韩国人说：“端午节和游戏职业联赛都是中国人的！”



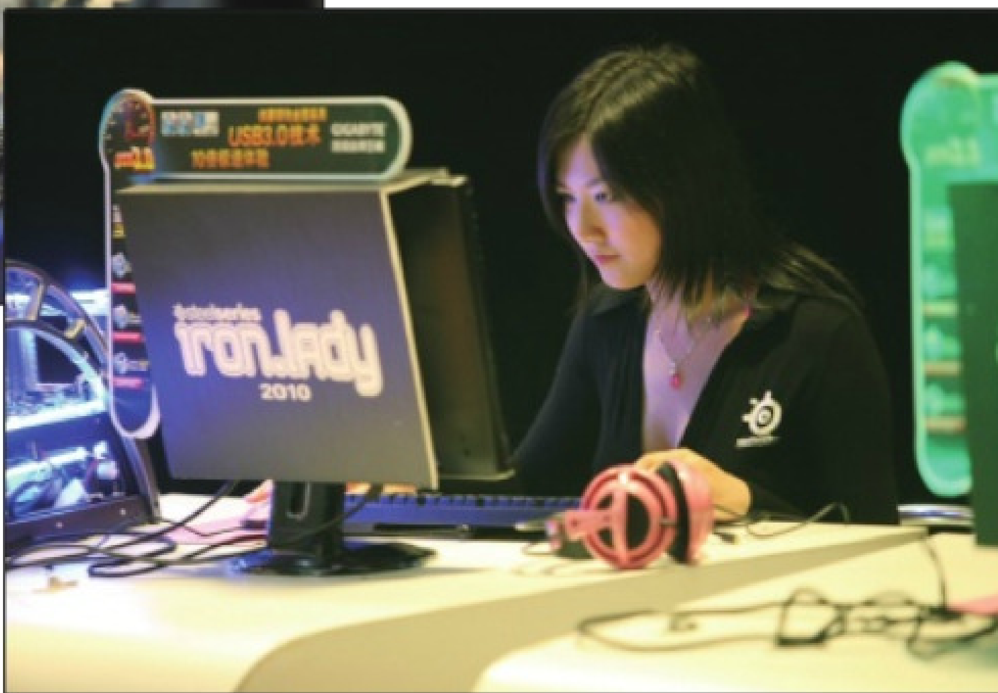
钢铁玫瑰冬日绽放
——IronLady国际女子电子竞技邀请赛纪实

■本刊记者 冰河（上海报道）

对于电子竞技行业来说，女性是不可忽视，却又一直处境尴尬的一支力量。几乎从兴起的那一天开始，无论是观战的女粉丝，或者是男队员的女友，乃至后来层出不穷的女选手、女子战队，就一直是电子竞技赛事报道中关注的重点。但对于她们的关注定位却又非常清晰——美色。美女战队、美女选手、美女粉丝，当然还有漂亮的女朋友……如果不够美，那么对不起，即使拿了冠军，闪光灯的焦点也只有片刻集中，很快就转移到场内外的其他美女身上去了。最为著名的例子莫过于荷兰魔兽选手Grubby的女朋友PPG，尽管她通常是作为网站记者，或者助威团的一员出现，但她的一颦一笑往往能在赛事报道中占据很重要的位置，以至于Grubby在2009WCG成都世界总决赛上不幸半路被淘汰的时候，一众记者并不关注台上懊丧的Grubby，而是围住了台下泪光盈盈的PPG——悲伤的美女当然要比郁闷的糙哥好看。类似的事情也发生中国人皇Sky李晓峰被淘汰的时候，失意的人皇固然是焦点，但台下女粉丝的大哭也成为诸多媒体报道中不可忽视的一条。



认真比赛中的新加坡选手



他们说这是小苍，我不敢确认，眼神太有气势了……

连续两年在WCG女子比赛上获得冠军的Colagirl竺励，认识她的人恐怕只有比较专业的电子竞技粉丝。这位成名已久，两届WCG女子赛事魔兽项目的冠军，连续多年横扫国内各项女子赛事魔兽项目的女选手，人称“中国第一暗夜女皇”，被诸多魔兽男选手誉为拥有“线上比赛拥有一线男选手实力，不可小视”。但只有在夺得冠军的一刻才会成为媒体聚焦的热点，剩下的多数时间，她都以解说员、领队等身份默默地在场外为赛事服务。虽然说职业没有高低贵贱之分，但以她的实力和成绩，获得的关注却远远不及许多压根与电竞无关，却凭一点姿色在圈中混迹的“美女”。对于电子竞技这个行业来说，这也真是一种悲哀。如果说女性只有凭借姿色才能在电子竞技行业中拥有一席之地的话，想来绝大部分的女性都宁肯与电子竞技行业绝缘吧。

因此当春节前夕“第三届IronLady国际女子电子竞技邀请赛”在上海即将开赛的消息传出的时候，很多不明就里的人以为这不过又是一个借助美女来吸引眼球的花瓶赛事。但曾经观看过前两届比赛的电竞爱好者却都知道，在如今的产业环境中，能如此认真为女选手搭建一个平台，展现她们除了美貌之外的风采的比赛，真的是为数不多了。也正是这个原因，让本刊记者在春节放假的前夕，赶往人潮汹涌的首都机场，前往上海目睹这场美貌与实力并重的赛事。从其中的过程和最后的结果来看，并没有让人失望。

IronLady赛事的组织发起方是全球知名的电脑外设企业SteelSeries（赛睿），这已经是此项赛事第三次在中国举办了。由于2008年末从欧美开始蔓延的经济危机，很多硬件企业都收紧甚至取消了对电子竞技赛事的赞助和承办，而SteelSeries能在此时继续举办赛事，甚至还扩大了规模，提高了比赛奖金，不能不说是很有勇气的举动。但勇气不能代表一切，作为一个企业有所付出必然有所求。那么SteelSeries不惜成本举办IronLady女子电竞赛事的意图是什么呢？在比赛开始之前，本刊记者就此专访了亲自到场的SteelSeries创始人Jacob先生和CEO Bruce先生。他们向本刊记者讲述了

持续支持这项赛事的目的。

“想必大家都知道SteelSeries这个企业创业的一些故事。不错，我们几个创始人都是很狂热的游戏玩家，在游戏过程中我们逐渐发觉到现有的外设在游戏操作方面的不足，特别是对于电子竞技这种快节奏、激烈对抗的应用来说，一款好的外设真是可遇不可求，所以才有某些型号的外设装备在电竞爱好者中被炒到很高价格的现象。我们觉得这并不公平，电子竞技用户和认真的游戏玩家应该在合理的价格下拥有适合自己的外设，特别是应该拥有更多的选择。所以我们才创办了SteelSeries这个品牌，制造最适合这些用户的优质产品。用户也给了我们丰厚的回报，我们的企业这些年来一直发展迅速。因此我们才有想法举办一个赛事。经过仔细考量之后，我们觉得女性在电子竞技赛事中的作用并没有得到充分的体现。多数时间她们只是作为一个点缀出现，很少有专门以她们为主角的赛事。可是我们都知道，在体育竞技赛事中，女性占据着多么重要的地位。她们不仅仅用外貌带给观众享受，更通过自身的智慧、勇气和毅力激励观众面对生活中的种种困难。有一部美国电影叫做《奔腾年代》就是一个女孩骑着一匹不被看好的马，战胜了所有对手赢得胜利的故事（记者注：《奔腾年代》是美国著名童星秀兰·邓波儿的代表作之一，2003年被翻拍）。这部电影在当时的大萧条时代给了美国人度过难关的勇气和信心。如今全球社会又遇到了一个艰难的时候，我们觉得IronLady一定也能起到同样的作用。因此尽管经济环境不好，但我们还是加大了投入，并邀请了更多高水平选手和队伍参与比赛，就是希望让观众看到，尽管现在有困难，但是只要我们有勇气面对，就一定能渡过。某个角度上来说IronLady中的Iron（英文“钢铁”的意思）命名之初就代表了坚强，我们希望大家都能感受到这种坚强。这些外表柔弱的女孩子都能在比赛中面对各种困难的局面，我们应该有不输给她们的勇气。这就是我们今年继续出现在这里的原因。”

正如SteelSeries高层所希望的那样，在比赛中，参赛女选手的确表现出了不让男选手的毅力和勇气。此次参赛的女选手基本集中了国内水平最高的女选手，为增强比赛的对抗，在DOTA项目中主办方特邀了来自新加坡的PMS|Asterisk*女子DOTA战队。而在比赛中新加坡选手也的确显示出了高人一筹的实力，除了在第一天的单人对抗项目中中方选手获胜之外，随后两天的2v2和5v5对抗全部是新加坡选手笑到了最后。即使前著名魔兽选手，现魔兽比赛知名解说Magicyang在决赛前一天晚上带领中国女队前往网吧专门特训一夜，也未能撼动新加坡队，以至于比赛结束后中国队的女选手都失望痛哭。但从另一个角度上说，在前两届赛事中并未遭遇强劲挑战，一路顺风顺水拿到冠军的中国队需要这种挫折，只有与更高水平的队伍更多的较量，才能提高自身水平。从这个比赛的过程中也可以看到，在第一天的单人对抗比赛中，中国选手的水平并没有太明显的差距。虽然在第一天的比赛中，新加坡选手只用了两人就打到了中国队的最后一关，但作为最后的主将KK.Ruru大发神威，连续将4名新加坡选手挑落马下，获得了单人对抗的胜利，说明在单人对抗上中国选手水平不低。但从第二天起，无论是双人对抗还是五人对抗，中国队基本从开始就落于下风，在战术上、配合上、应变上都远远逊于对手。没办法，PMS|Asterisk*早在2005年就成立，曾经参加多项东南亚的电竞赛事，甚至战胜过男性战队。在团体配合和临场经验上，实在不是缺乏组织训练的中国队可以比拟的。根据组织方透露，2011年的IronLady还将邀请美国和俄罗斯的女子战队前来比赛，届时中国队将面临更严峻的考验。想要获得突破，必须从现在开始就组织训练。只是，在如今的中国电竞环境下，她们有这个机遇么？



比赛结束之后赛睿创始人为中国选手颁奖。请注意选手手中的信封，她们的奖金得到了当场兑现，这对于记者来说真是第一次见到

另一方面，在《魔兽争霸Ⅲ》的比赛项目中，曾经获得WCG女子赛事亚军的知名选手Lv99_Miss毫无悬念的获得了最后的冠军。亚军和季军分别由PNZ.MyHebe，UFI获得。Miss这个从巴蜀走出的娇小川妹，有着与其身材不相称的坚韧和勇气，在比赛中即使面临失误导致对手兵临城下也毫不慌张，依靠基地中的农民和箭塔搭配残余部队，硬是顶住了对手的进攻，并很快反攻得手，很有几分暗夜女皇Colagirl临危不乱的风采。在场下的采访中记者了解到，3年前年轻的Miss刚刚踏入电竞领域的时候，Colagirl就是她的领队，在比赛战术和临场经验上都给了她诸多指点和帮助，可以说是Colagirl的衣钵传人。值得一提的是，在比赛的间隙中，Colagirl本人也曾来到现场观战，但很快匆匆离去。关于她没有出战的原因，主办方的解释是Colagirl因为有别的活动要参加，不得不放弃了比赛。但根据记者的感受，Colagirl这个实力超群的女选手如今在中国电竞行业中处于一个比较尴尬的地位。女子赛事中她已经处于顶峰的地位，只要出战基本冠军就没有了悬念，使得很多比赛都只能邀请她做解说或者主持。而在男子赛事中她又无法达到超一流的水平，于是处在一个不上不下的位置。对于她来说，这也是一种寂寞了吧。



每一天的比赛都打得非常激烈，第一天甚至打到了凌晨1点半，负责解说的NeoTV两名主持不得不偷空补充点能量，真是辛苦啊

3天的比赛很快结束了。限于篇幅本刊记者无法在此为读者呈现更多的精彩场面。获得冠军的新加坡女

队兴奋地拿着现场发放的奖金在雨中狂欢，而中国选手则忧喜各异。DOTA战队食不下咽，立志要在明年雪耻。单项选手则为自己在比赛中的得失而笑谈。显然背负着国旗出战的DOTA战队有更大的压力。幸好这并不是终结，在2011年，所有人都还有证明自己的机会。那么明年这个时候，她们又有什么表现呢？让我们明年再见吧。

中方女选手照片

DOTA战队SSKK成员


潘婕（ruru）


徐华英（sara）


曾文隽(myhebe)


晋雯（PKU SatanmoonMM）


游非（UFI）


韩懿莹（miss）


闹闹（AnnSAMA）


李静媛(mint)


谢忱（YI_chen）


赵敏（郡主）

新加坡女选手照片

DOTA战队PMS成员


PMS pinksheep


PMS MsJovial


PMS kimchi


PMS w4ndeRz

《质量效应2》主线剧情攻略

极品	总评 9.1
制作	BioWare
发行	EA
类型	角色扮演
语种	英文
游戏性 Gameplay	9.2
上手精通 Difficulty	9.0
画面 Graphics	9.6
音效 Sound	9.2
创新 Creativity	8.5
剧情 Story	9.0

■贵州 yago



为什么要玩这款游戏

《质量效应2》是2008年科幻巨著《质量效应》的最新续篇，这款游戏拥有其他同类作品无法比拟的宏大架构和精美画面，它的制作者是当今欧美流RPG的超级大腕Bioware，光这块招牌就足以让玩家顶礼膜拜。本作剧情承接前作故事结局两年之后，功成名就的主角薛珀德在追剿盖思机器人残部的战斗中壮烈牺牲，神秘组织"地狱犬"利用高科技复活了这位英雄，薛珀德在"地狱犬"首领幻象人的授意和支持下招兵买马重建了一支太空特遣行动队，他们的目标仍然是搜寻意图毁灭银河系的远古机械文明——死神族，经过一番波折后薛珀德等人成功摧毁了位于银河系核心的邪恶势力基地。本作大幅改进了上一代游戏的诸多系统，强化的弱点攻击和手动精确射击极大地突出了动作射击的乐趣，行星勘探采矿概念使玩家不再局限于通过战斗或冒险获取资源，新增的科技升级系统为角色培养和武器装备增添了更多花样，精简的职业技能设定让玩家不再为复杂的参数而头痛，科幻迷们热衷的星际旅行也具备更大的自由度，现在诺曼底号可以在恒星系之间手动飞行了。游戏的画面和音效等声光效果在有足够的硬件支持情况下均为极品水准，尤为难得的是中低配置机器同样可以流畅运行本作，如此外表与内涵兼具的梦幻级大作实在不容错过。



★攻略要点

1.本作系统与前代相比有很大改动，战斗系统中增加了弹药数量以及护盾、装甲设定，在没有消除对方护盾和装甲的情况下无法伤及其生命值，因此以纯枪械为主要攻击手段的玩家一味扫射很容易弹尽粮绝，如果没有生化工程特技或特种弹药类型的配合，战斗会变得格外吃力。通过导入一代满级角色，玩家可将本作主角升到最高30级。但请牢记战斗杀敌或探索未知行星不会获得任何经验值，游戏中唯一获得经验值的渠道是做任务。

2.按下左侧Shift键不放可暂停游戏并弹出全屏战术管理界面，玩家在此界面下可以切换武器或施放特技，还能将特技图标拖放到左上角的快捷栏内，方便战斗中直接按对应数字键快速施放。实战中战术管理界面最大的作用是施放队友特技，外出冒险时带上一名生化超能者和一名工程师队友基本上可以包打天下。队友特技的优势在于没有主角那么多限制，无弹道轨迹无视角障碍，只要主角能看到就可以打到，如盖洛斯的震荡射击、塔丽的过载等。

3.一般情况下锁定普通敌人后画面正上方会出现红色生命值槽，攻击敌人会不断削减生命值槽直至其死亡，但有些高级敌人的生命值槽外还覆盖有护甲、护盾或屏障槽，必须先打掉这些防护槽才能削减最后的生命值槽。护甲槽为橘黄色，扭曲球和爆炎、重型手枪、狙击枪、突击步枪换上燃烧弹后可迅速击破护甲槽，其他武器或技能持续攻击也能逐渐消除护甲槽。护盾槽为蓝色，冲锋枪或突击步枪等速射型武器换上爆裂弹可迅速打掉护盾槽，过载技能可瞬间消除护盾槽。生化屏障槽显示为紫色，它可以卸去大部分攻击技能的伤害，冲锋枪、霰弹枪、突击步枪都能有效突破屏障，此外震荡射击和扭曲球也对屏障有奇效。



对付机器类敌人更换爆裂弹更有效

4.诺曼底号上的科研升级分为武器、护甲（包含生化技能）、试验兵器和诺曼底号装备四大类，前三类可通过商店购买、探索拾取获得，但诺曼底号相关的技术需要与不同队友对话才能获得，升级诺曼底号的武器和护甲会影响到最终结局，升级星舰采矿技术可大幅提高诺曼底号的采矿效率。所有技术升级都离不开零号元素、铱、铂、钯等四种矿产资源，游戏中玩家需耗费相当时间采矿积攒资源，四种矿产里最罕见的是零号元素，除冒险途中拾取外，这种资源只能在曾有文明生物居住的废弃行星上才能找到。持续采矿会耗尽行星矿产资源，行星资源级别最高为富裕（Rich），最低为耗尽（Depleted），大多数主线任务的行星世界无法扫描采矿。

5.完成队友的忠诚度任务后可解锁一项隐藏技能。完成杰克忠诚度任务后出现其与米兰达争吵事件是影响全员生存结局的最大障碍，因为只有主角善意或叛逆值全满才能不偏不袒劝开两人，否则被激怒的一方将无法达到忠诚状态，这个死结拖到最后不解决的话，最终决战中此队友必定阵亡。解决这个难题的关键在于主角的道德值培养，鉴于游戏中的任务数量有限，又没有可反复刷道德值的无限任务，因此玩家要尽早确定主角的道德方向，每次重要对话或选择前最好存盘，确保获得符合主角道德路线的加成。另外游戏中还需注意两点，第一是选择出身背景时要慎重，走善意路线最好选太空旅行者（Spacer）和战争英雄（War Hero），走叛逆路线最好选出生（Earthborn）和冷酷无情（Ruthless），这两种选择能获得最大化的道德初始值；第二是主角升级加点时应优先考虑本职业专精强化技那一栏，这样在完成任务或选择时可以获得更多额外的道德值加成。

6.本作中的善意值和叛逆值并非彼消此长的绝对对立关系，获得叛逆值并不会降低已得到的善意值，同样获得善意值也不会导致已得到的叛逆值减少，主角道德值的积累是不可逆减的，如果有足够数量的任务支持，玩家其实完全可以做到正邪双修全满，遗憾的是本作里没有这么多的任务。

7.游戏通关后有两种选择，一种是以当前人物继续探索银河系，采矿或是做分支任务，另一种是重开新游戏，但可引入本次通关进度的角色，当前级别和武器也都带入新游戏中，此外还有额外的启动资金和资源。

8.本作队友总共11人，其中盖思机器人队友多多到后期才能出场，阿撒力夜风魔莫琳思与其圣斗士母亲萨玛拉只能二选一。



尽早加满本职业专精强化技可获得更多道德值

MASS EFFECT 2

★主线剧情

苏醒（Awakening）

火红色的巨大恒星表面，炙热气团翻滚涌动。在这等宏伟的背景之下，有一对男女正在谈论着威胁银河系的上古邪恶生物——死神族，曾拯救银河系的主人公薛珀德（Shepard）不仅是人类的希望，同时也是决定整个银河系安危的核心人物。



2183年，银河系文明种族群体遭受前所未有的毁灭性打击。每隔50 000年就要扫荡一次银河系有机生命体的死神族人（Reaper）企图在盖思机器人军团（Geth）帮助下通过异次元传送门入侵银河系文明的核心——大都会空间站，英勇的人类指挥官薛珀德成功阻止了传送门的开启，但在这场战斗中掌握着银河系最高权力的大都会议会全体阵亡，原本备受排挤的人类借此良机成为新议会的核心种族。为了平息死神族再次入侵的传言，议会派遣薛珀德率星舰诺曼底号追剿Geth军团残部。航行途中，诺曼底号突遭一艘身份不明的战舰袭击，由于星舰损毁严重，薛珀德下令弃船逃生。主驾驶员乔克（Joker）患有行走不便的腿疾，薛珀德穿过破碎的走廊赶到前舱说服并帮助他撤离。刚把乔克扶进救生舱，敌方巡洋舰再次以密集火力轰击诺曼底号，薛珀德从崩裂的船体中落出，宛如



重生的薛珀德刚醒来就赶上一场混乱

一颗流星径直坠向行星表面，一代英雄就此陨灭。

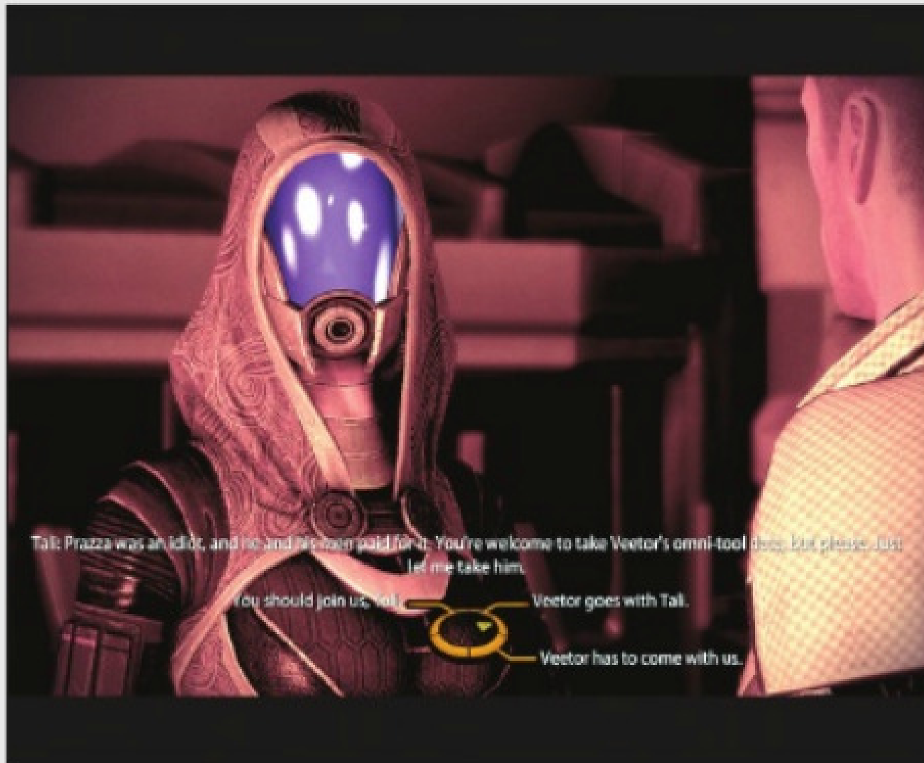
前作中出现过的神秘组织“地狱犬”（Cerberus）找到薛珀德的尸体，该组织投入40亿资金启动复活薛珀德的“拉撒路”计划（Project Lazarus），经过顶尖生物技术整整两年的修复治疗，薛珀德奇迹般地起死回生。朦胧中薛珀德见到医疗站主管米兰达（Miranda）和首席医师威尔森（Wilson），当薛珀德再次睁开双眼时，医疗站里已是警铃大作，扩音器里传来米兰达焦急的声音，她告诉薛珀德有人篡改了医疗站机器人卫兵的敌我识别系统，造反的机器卫兵们正在攻击站内工作人员。薛珀德从病床上下来，按照箭头指示拾取手枪和弹药，逃出病房后获得榴弹发射器并学会按住空格键快跑冲过火焰障碍。沿途开加密箱子时会遇到两种破解密码的小游戏，一种是类似限时连连看的线路短接游戏，另一种是搜寻三段指定字符的黑客破解游戏。

上楼见到保安队长雅各布（Jacob），学会按住左Shift键开启团队武器技能控制界面，利用雅各布的“搬移”（Pull）特技将敌人从掩蔽物后拖出，不用这招无法结束战斗。通话器里传来首席医师威尔森的求救呼唤，薛珀德与雅各布一同前往增援。找到威尔森后发现他腿部受伤，从旁边墙上取得医疗箱（Medi-gel），使用群体治疗复活特技“团结”（Unity）将其治愈。紧接着的战斗中需使用威尔森的“过载”（Overload）特技消灭机器人卫兵，最后到飞行平台大门碰上米兰达，不料刚一见面米兰达就开枪射杀威尔森，还说他是蓄意制造这起事件的内奸叛徒。将信将疑的薛珀德只能跟着米兰达和雅各布登上运输船去见“地狱犬”组织的首领幻象人（Illusive Man），途中米兰达会对薛珀德进行有关背景身世的简单评测。到“地狱犬”基地后，薛珀德通过全息互动形态见到了高深莫测的幻象人。幻象人告诉他（她）两年来人类的太空殖民点不断发生遇袭事件，种种迹象表明死神族仍在暗中蠢蠢欲动，但大都会议会的官僚老爷们不敢也不愿面对这个事实，“地狱犬”希望能以实际行动拯救银河众生，执行这个任务的最佳人选只能是曾击败过死神族的薛珀德，因此“地狱犬”才不惜花费巨大代价复活他（她）。幻象人希望薛珀德先去一处叫“自由进步”的人类殖民点调查失踪事件，在那里可能会找到有用的线索。

自由进步（Freedom's Progress）

来到“自由进步”殖民点后，消灭拦路的机器卫兵，搜寻沿途空房内的道具。很快薛珀德等人遇到一伙阔瑞恩族武装人员，其中居然有前作中的女队友塔丽（Tali），塔丽告诉薛珀德她们是来营救一位阔瑞恩族同胞维托（Veetor）。阔瑞恩人创造了盖思机器人种族，三百年前盖思军团壮大后发动叛乱将阔瑞恩人逐出家园，以舰队为家的阔瑞恩人因为资源紧缺形成了独特的流民文化，所有阔瑞恩人成年后都要接受一项流浪试炼（Pilgrimage），即独自离开舰队前往异乡漂泊，直到找到某件宝物或功成名就后才能返回。当初维托选择来“自由进步”殖民地完成自己的流浪试炼，但塔丽等人得知这里发生入侵事件后立即与几位同族战士前来营救。薛珀德可选择与塔丽合作或是单干，但无论如何选择，塔丽的队友、极度仇视“地狱犬”组织的普拉扎（Prazza）不等薛珀德赶到就率手下发动进攻。来到库房前按Q和E键指派米兰达和雅各布就位指定地点，很快目睹普拉扎等人被一台YMIR重型战斗机器人打得落花流水，同时拥有能量护盾和装甲的YMIR火力异常强悍，先找地方避开YMIR的正面攻击，伺机施放过载特技破其能量护盾，再用能量球（Warp）特技打掉装甲，这样才能用普通攻击削减它的生命值直到将其摧毁。


利用障碍物和YMIR机器人兜圈子



维托最后的去向实际上没有什么意义

消灭YMIR后进入控制室见到显示屏幕前语无伦次的维托，注意对话中会出现转瞬即逝的动作中断机会（Interrupt Opportunities），这是本作中新出现的对话互动功能，当对话界面右下角出现翅膀形提示图标时，玩家要迅速按下鼠标右键即可执行增加善意值的中断动作，当对话界面左下角出现五角星提示图标时，玩家迅速按下鼠标左键即可执行增加叛逆值的中断动作。执行善意中断动作关闭显示屏使维托冷静下来，与其交谈时如果采用同情和理解的口吻可以获得善意值加成，如果采用无情逼问的口吻可获得叛逆值加成。维托打开的监控画面显示，一群从未见过的异族生物袭击了殖民点，他们放出的机械昆虫群能迅速麻痹逃跑的人类居民，攻击者最后用蛹形容器运走了所有瘫痪的居民。米兰达认出这些貌似昆虫的生物是传说中的收集者（Collectors），这个拥有高科技优势的种族一向隐居在外人无法进入的欧米伽四号传送门内，他们与其他银河系种族几乎没有任何来往，即使进行贸易活动也是速来速去。维托的逃脱并非幸运，收集者的机械昆虫似乎只对人类有效，米兰达建议将维托押回“地狱犬”基地严加盘问以获取更多情报，但塔丽坚决要求带走精神

接近崩溃的维托，此时不同的选择将获得不同道德加成，实际上就算将维托强行带回基地也得不到什么有用情报。返回“地狱犬”基地汇报后，幻象人断定收集者背后的操纵黑手肯定是死神族，面对如此强大的敌人三人小组实在太单薄了点，幻象人给出一张名单让薛珀德设法招纳几位实力英雄组建精锐别动队。如果提到前作中的队友，幻象人会告诉薛珀德那些昔日的伙伴不是失踪就是改行，他们已经不再适合执行任务，连薛珀德的星际特派员身份恐怕也无法从新议会那里得到足够支持。“地狱犬”组织甚至重建了诺曼底号供薛珀德穿梭太空，新诺曼底号的主驾驶仍然是老伙伴乔克，现在万事齐备只欠出发！

诺曼底号（Normandy's SR2）

新诺曼底号与老船外形完全一样，但内部舱室结构略有变化。舰内空间被分为四层，顶部第一层是专属于舰长薛珀德的专用办公室；第二层战斗信息中心（CIC）是操控飞船和对外联络的活动中心，科研室和武器库也在此层；第三层是船员舱，厨房和医务室也在这层；第四层是引擎舱和货舱。每层各舱室都有一个无处不在的辅助人工智能系统伊迪（EDI），为避免叛乱伊迪没有飞船控制权，它仅为薛珀德提供数据通讯和情报评估服务。此时主线任务列表中出现招募四名英雄的平行分支，玩家也可以选择返回大都会联络议会，登舰后米兰达建议先去欧米伽星找到萨拉瑞恩族科学家莫丁·索罗斯（Mordin Solus），这位教授可能会找到解除机械昆虫群麻痹攻击的办法，而且招募他入队后舰上科研室才能进行各种技术升级研究。在第二层战斗信息中心与漂亮女秘书姚曼·凯莉·钱伯斯（Yeoman Kelly Chambers）聊几句后登入星河图界面，本作的星空系统依然分为星团（云）、恒星系和行星体三层，星团之间的旅行需借助远古遗留的质量传送门（Mass Relay）进行跃迁；恒星系之间的旅行由玩家按下鼠标左键不放引导诺曼底号飞行，此时会逐渐消耗飞船燃料；同一恒星系中行星体之间的飞行不需要耗费燃料，恒星系中通常会有若干未探索的行星体、质量传送门，以及可出售燃料和探测器的星际加油站（Fuel Depot）。探测器的作用是采集四种矿产资源和搜寻行星表面的任务地点。

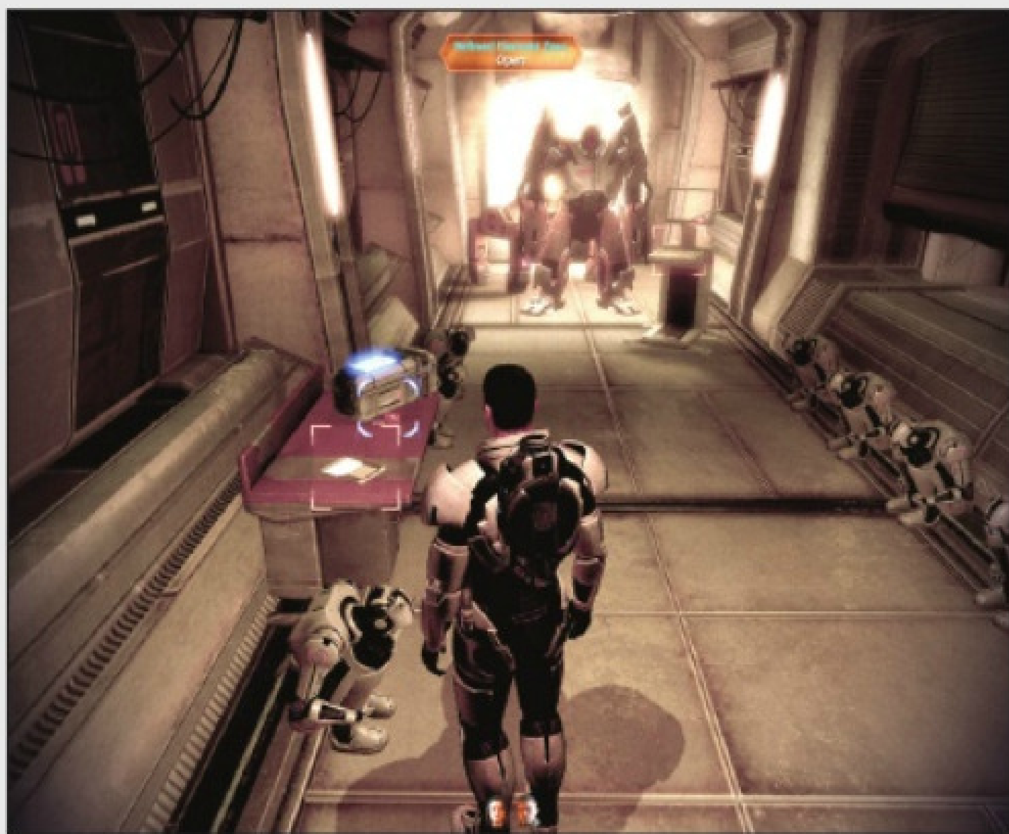


再次登上诺曼底号星图导航台

档案：大天使（Dossiers：Archangel）

欧米伽就在当前恒星系内，这颗小行星拥有丰富的矿产资源，但佣兵杀手和土匪强盗也层出不穷。诺曼底号着陆后选择两名跟随队员并可更换武器，才下飞船就被一名巴特瑞恩（Batarians，特征是有四只眼睛）族打手拦住，这位四眼哥要薛珀德立刻到余生夜总会拜码头参见当地女老大艾瑞娅。余生夜总会就在空港出口正对面，进去后绕行经过环形钢管舞台，在楼上贵宾平台见到艾瑞娅，从这位欧米伽的土皇帝那里可以打听到两位英雄的消息，莫丁教授在隔离区帮助救治瘟疫患者，另一位绰号“大天使”的正义斗士目前正遭到本地三大佣兵团的追杀。在贵宾平台旁边可以找到佣兵招募者，对话后交点钱混进围攻“大天使”的佣兵团队。离开时会遇到一个毛头小子拿把破枪也想加入佣兵团，对话中执行善意中断动作赶走这个不知天高地厚的年轻人，否则后面的战斗中会目睹这小伙死于乱枪，救此人一命后会收到他发来的感谢邮件。在余生夜总会门外右侧的走廊尽头可找到一位蓝日佣兵团的车手，与其交谈登车前往围剿“大天使”的战斗地点，下车后与车手谈话了解到众佣兵已将“大天使”堵在基地里，但“大天使”仗着枪法了得又有地形优势多次打退进攻，佣兵头目们商议决定招募自由人佣兵发动佯攻吸引其注意力，然后派飞行炮艇和精锐小队突入基地消灭这个死对头。经过月蚀头目杰罗斯（Jaroth）所在房间后，先进左手边停放战斗机器人的小屋，破解YMIR大机器人前的控制台更改敌我识别系统。再往前走还会遇到血袋佣兵团头目加姆（Garm）和暴跳如雷的蓝日佣兵团头目塔拉克（Tarak），这些家伙都对“大天使”恨之入骨。最后在塔拉克办公室对面找到正在维修飞行炮艇的卡斯卡（Cathka），对话完毕后总攻信号响起，此时可执行叛逆中断动作用电击棒将卡斯卡放倒，否则后面会迎战卡斯卡的飞行炮艇。跟随佣兵冲过桥头，从后面将他们逐一射倒，接着上楼见到手持狙击步枪的“大天使”，“大天使”脱下头盔后，薛珀德发现他居然是失踪的一代队友盖洛斯（Garrus），原本是大都会刑警的盖洛斯厌倦了官僚体系的无能，他隐姓埋名来到遍地罪恶的欧米伽星只求痛快淋漓地惩戒奸邪之徒。

使用盖洛斯的狙击步枪观察敌情时可执行叛逆中断动作击倒一名战斗机器人，之后协助盖洛斯开始防御作战。再次打退佣兵冲锋后，月蚀佣兵团会派出YMIR机器人，如果前面已经破解过它的敌我识别系统，敌人将不战自乱。击倒杰罗斯后与盖洛斯对话，楼下传来撞击声，看来佣兵们打算从后楼底层突破。留个队友协助盖洛斯，薛珀德带另外一人下楼，后楼有三扇闸门需要关闭以阻断敌进攻部队，闸门外敌人会无限刷新，迅速按下门旁的醒目圆形按钮，10秒钟后闸门自



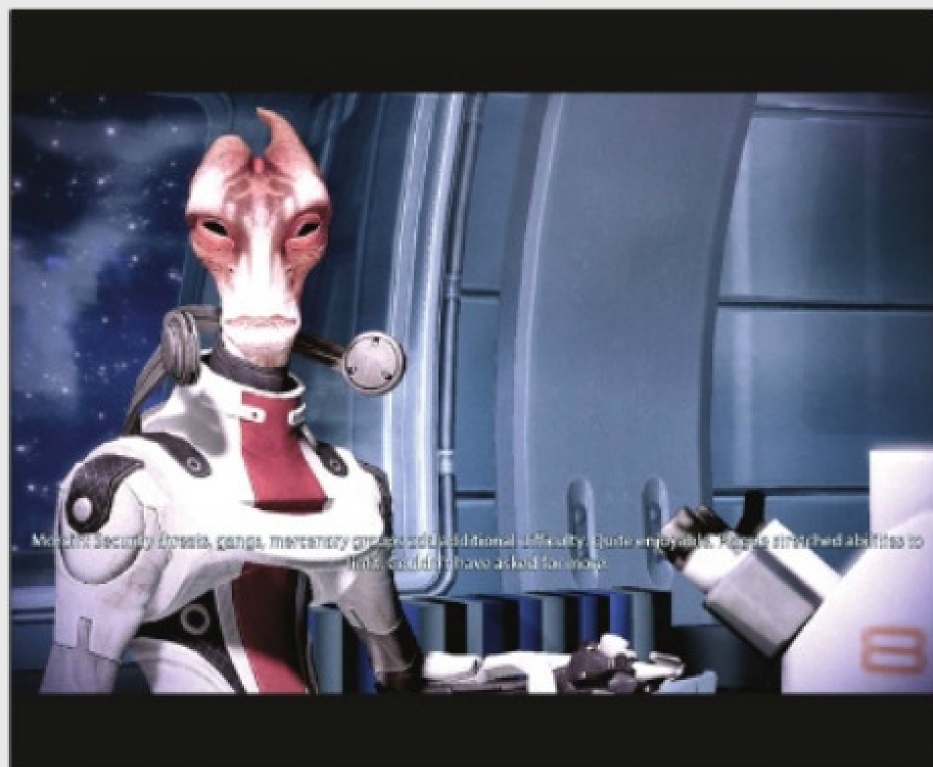
修改战斗机器人的敌我识别系统

动关闭。封住三扇闸门后返回前楼正赶上血袋佣兵团头目加姆率队冲锋，击倒这位克罗根族匪首后迎战蓝日佣兵团，开始敌人会从后楼侧翼通道发动快速冲锋，之后塔拉克亲自驾驶飞行炮艇击伤盖洛斯，炮艇会反复空降小股步兵跳入窗口，先消灭步兵再集中火力射击飞行炮艇直至将其摧毁。战斗结束后返回诺曼底号，身受重伤的盖洛斯经抢救复原加入团队。



档案：教授（Dossiers：The Professor）

返回欧米伽星，从空港出来往右转，进右边那扇门，路口向右转到尽头，说服守卫后进入瘟疫隔离区。隔离区里某种奇怪的瘟疫横行，除人类和沃查族（Vorcha，特征是脑门上有三个洞）外的其他种族染病即死。由于沃查族是出了名的低智商种群，因此大家都认为这场瘟疫是人类策划的阴谋，隔离区里的人类居民纷纷遭到报复杀害，整个街区完全失控，莫丁·索罗斯教授设立的急救站成为这场血腥风暴中唯一的避风港。前面路边有位奄奄一息的巴特瑞恩人，可执行善意中断动作用医疗包救起他后让其原地等待救助，再往前破解开一道电子门锁后会见到一对被困家中的人类夫妇，建议他们去急救站避难，承诺为他们消灭沿途佣兵扫清道路。在一间库房内室还能遇上两个趁火打劫的人类流氓，说服他们停止偷鸡摸狗的勾当可获善意值加成。最后来到急救站与莫丁教授交谈，采取叛逆中断动作可打断这位科学家的无穷唠叨，教授自称已研制出治愈瘟疫的疫苗，他希望薛珀德帮忙将疫苗放入街区空调系统中，对话中记得提醒博士派人去救薛珀德在路上找到的那位巴特瑞恩人。离开急救站杀往环境控制中心。在控制中心见到守卫此处的沃查族匪徒，从这帮家伙的猖狂叫嚣中获悉这场瘟疫居然是收集者在幕后捣鬼，消灭他们后将疫苗插入控制中心操作台，接着还要分别前往两侧走廊尽头启动风扇，沿途会遭遇更多佣兵拦截。完成散布疫苗任务后自动返回急救站向教授复命，莫丁爽快地同意加入团队，这时可选择立即登舰，或继续探索周边地区。回到舰上后莫丁教授继续唠唠个不停，善意中断并让雅各布带他去科研室，此后可以进行各种升级技术研究。记住每次完成任务返回诺曼底号都要找所有队友谈话提升友好度以便让忠诚度任务尽早出现，在队友对话选项中还会出现技术升级菜单。



莫丁教授是最重要的队友

档案：零号目标（Dossiers：Subject Zero）

接下来要找一位实力强劲的女超能者杰克，操纵诺曼底号经质量传送门跃迁到沙漏星云（Hourglass Nebula）的奥桑恒星系（Osun），靠近炼狱号（Purgatory）太空监狱船登陆。由蓝日佣兵团掌控的这艘监狱船关押了大量凶悍囚徒，薛珀德要找的女超能者杰克就被关押在这里，“地狱犬”已跟蓝日佣兵团谈好条件放人。典狱长库里（Kuril）以安全为由请求薛珀德等人进入监狱前交出武器，见惯江湖风云的薛哥（姐）哪能答应这种暗含杀机的要求，库里被拒后只得作罢。与库里交谈得知他打理这座监狱纯粹是为了杜绝各行星世界的罪恶，而杰克则是众囚犯中最为凶悍残忍的极品人物。继续前行目睹狱卒虐囚，从隔壁囚徒那里打听到此处囚犯被当成商品贩卖。来到接待室后突然前后门紧锁，库里通过扩音器勒令薛珀德等人放下武器投降，原来这家伙是个披着伪善外衣的奴隶贩子，薛珀德作为银河系知名人物身价远超任何囚徒，于是库里以杰克为诱饵企图捕捉薛珀德。杀入控制室后开启所有囚室，重获自由的杰克大开杀戒，这位猛女徒手瞬间秒杀四台YMIR，薛珀德等人紧追其后。消灭沿途挡路的狱卒和战斗机器人，最后找到躲在力场防护罩内的库里，先清光外围小怪，瞄准三座动力塔上的要害部位将其逐一射爆就能关闭护罩，失去小弟和护罩的典狱长大人在密集火力中很快倒下。话说杰克逃至空港后看见诺曼底号上的“地狱犬”徽标顿时大惊失色，薛珀德赶到诚意邀她入伙，但杰克对“地狱犬”充满敌意，最后迫于形势所逼才答应加入，但前提条件是允许她共享舰上“地狱犬”的资料数据库。杰克加入后住在底层引擎舱，她会不断催促要求获得数据库资料，薛珀德可以满足她的愿望以提升关系，或者一直拖延让其等待，注意男性薛珀德与杰克建立恋人关系后将自动断绝与舰上其他女性产生罗曼史的可能性。



薛珀德突然发现自己落入陷阱

档案：军阀欧基（Dossiers：The Warlord Okeer）



有情报表明克罗根军阀欧基（Okeer）为治愈本族的绝育症（Genophage）打算向收集者购买先进科技，如果拉他人伙肯定能更容易接近收集者。通过质量传送门跃迁到鹰状星云（Eagle Nebula）后，进入依米尔恒星系（Imir）内的阔雷斯行星（Korlus）登陆，开始会遇到一名受伤的蓝日佣兵，说服他得知这里是蓝日佣兵团女头目捷多（Jedore）的地盘，捷多以当地克罗根人为活靶进行实战训练，继续前进救下一名陷入苦战的克罗根勇士，交谈中了解到他出生于实验室的玻璃培养罐，但却不是最完美的产品。从勇士搬开的铁板通道进入废弃星舰内部，在最高层的实验室找到克罗根军阀兼科学家欧基，欧基渴望治愈危害本族多年的绝育症，他借助捷多的实验室用玻璃培养罐制造了大批克罗根人，蓝日佣兵团压根不是这些天生勇士的对手，捷多见局势失控随即向实验室内注入毒气。为了保住实验室内唯一的纯种克罗根人样本，欧基恳求薛珀德帮忙击败捷多。从实验室另一侧出口下楼，来到玻璃罐储藏大厅里迎战捷多。捷多手持导弹发射器，身边有多名小弟及一台YMIR保驾，优先解决YMIR，再清光小怪，最后收拾掉捷多。返回实验室发现欧基已死于毒气攻击，欧基尸体旁的屏幕上有他最后的视频遗言，欧基请求薛珀德带走纯种克罗根人样本，那是他毕生研究的硕果，也是克罗根人最后的希望。返回诺曼底号后，米兰达会建议薛珀德不要开启培养罐，以免天性嗜杀的克罗根人危害舰上人员安全。纯种克罗根人培养罐被安置在第四层引擎舱货库内，薛珀德打开培养罐放出纯种克罗根人后与其达成合作协议，自称为格朗特（Grunt）的克罗根战士擅长近战突击，但在外出任务中如果薛珀德表现不够强横，失望的格朗特可能暴走失控，对话中也会出现将其击毙的选项。



捷多的导弹攻击威力巨大

地平线（Horizon）



高耸入云的收集者飞船

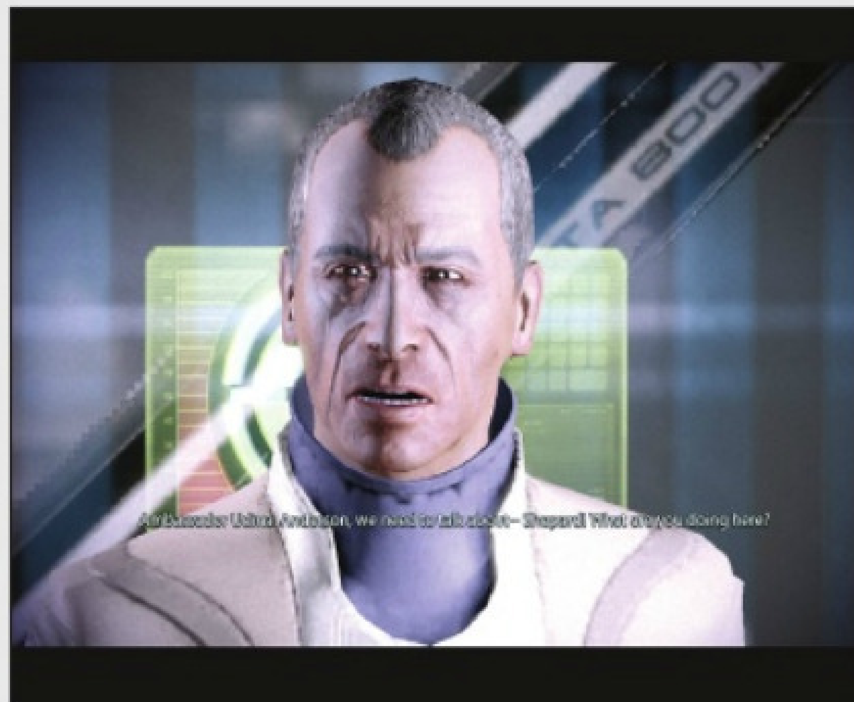
当完成四名队友招收任务返舰后，幻象人会发来紧急任务通知，此时无法操纵诺曼底号进行星际旅行，只能到二层通讯室去启动全息频道谈话。幻象人告知有一处名为“地平线”的人类殖民地刚才突然失去联系，这应该是收集者入侵的前兆信号，薛珀德昔日的队友阿西莉（Ashley）/凯丹（Kaidan）恰好也在那里协助修建防御炮塔，幻象人认为这绝不是巧合，对方的真正目的很可能是搜寻薛珀德本人。谈话间，一艘石笋状巨型飞船果然侵入“地平线”殖民地，包括阿西莉/凯丹（分别对应男性和女性薛珀德）在内的当地居民遭到机械蜂群攻击。乔克驾驶诺曼底号抵达殖民地后，薛珀德等人进入定居点迎战收集者，随处可见蛹形容器和被麻痹后石化的人类居民，从箱子旁拾取离子束炮后会遭遇收集者将军率众堵截。消灭将军后进入库房找到一名幸存的人类机械师德兰，德兰认为正是地球联军在此修建炮塔的行为才引来收集者，他的话让薛珀德想到可以利用防御炮塔赶走收集者飞船，从德兰口中得知炮塔的控制中心在空港附近。离开库房前往空港，混战中要特别提防快速冲锋的人形僵尸（Husk），消灭天线塔附近守军后联络诺曼底号上的人工智能伊迪，让伊迪协助启动防御炮塔。炮塔完全启动需一段时间，此时更多收集者和人形僵尸从四面八方涌来，以院中箱子为掩体消灭所有敌人。炮塔开始射击的同时，收集者执政官（Praetorian）也登场亮相，这个Boss能悬空飞行并会发射双联粒子束攻击，先清光小怪后再慢慢用游击战术收拾它。干掉执政官后，收集者的巨船携部分被绑架的人类居民仓皇逃走，阿西莉（Ashley）/凯丹（Kaidan）出现与薛珀德相见，虽然故人相见格外欣喜，但她（他）对前作中名声不太好的“地狱犬”组织仍有戒心，因此宁可继续留在人类联军中效力也不愿跟薛珀德走。

大都会（The Citadel）

返回诺曼底号后，全息交谈中得知幻象人故意放出薛珀德加入“地狱犬”的消息，以此证实收集者果然是在寻找薛珀德。随后幻象人又给出三位英雄名单让薛珀德前去招募，“地狱犬”正在研究如何穿过欧米伽四号传送门，可以肯定收集者和他们的幕后老板死神族就躲在传送门后，这场最终决战很可能是有去无回的结局，幻象人希望薛珀德提前安顿好各位队友的后事。如果薛珀德与某位队友关系足够密切，该队友会在舰上谈话中提供忠诚度任务，完成忠诚度任务后可激活队友技能栏中被锁住的特殊技能，同时还能为该队友提供另一套出勤服装。

初次登上诺曼底号后会收到前诺曼底号老船长安德森（Anderson）发来的电子邮件，安德森邀请薛珀德前往大都会，希望他能说服议会关注死神族的威胁，这时也该重返故地去看看。通过质量传送门跃迁到巨蛇星云（Serpent

Nebula），进入寡妇星系（Widow）就能看到大都会空间站（Citadel），着陆后发现这里的安全保卫强度比两年前大为增加，前台接待小姐告知两年前的盖思机器人军团入侵事件让当局草木皆兵。经过检查通道时薛珀德被电脑认定为已去世人员，到通道出口的贝利（Bailey）警官那里重新登记证件，交谈中薛珀德发现大都会中的人类越来越多，两年前的战争和各种族间的猜疑已使这里不再像从前那样充满了自由开放的气氛。搭乘传送车前往使馆区（Presidium）见到已升为海军上将的安德森，前作中玩弄权谋的人类政客乌迪那（Udina）现在成了大都会议会的当红人物，安德森只是他手下的一名顾问。为了保住人类在议会席位中获得的扩张利益，乌迪那极力压制死神族威胁论，前作中所有的灾难都被归罪于盖思机器人军团。由于昔日的当事人不是死了就是失踪，新议会对死神族一无所知，加上薛珀德投靠“地狱犬”带来的负面影响，大都会议会拒绝接见薛珀德。安德森虽然信任薛珀德但却有心无力帮不上忙，重游故地之旅就此郁闷收场，原本气派宏伟的大都会在本作中仅有三层楼的有限空间供薛珀德活动，除了还能逛几家商店外这里已经没什么好留恋的了。


两面三刀的人类政客乌迪那

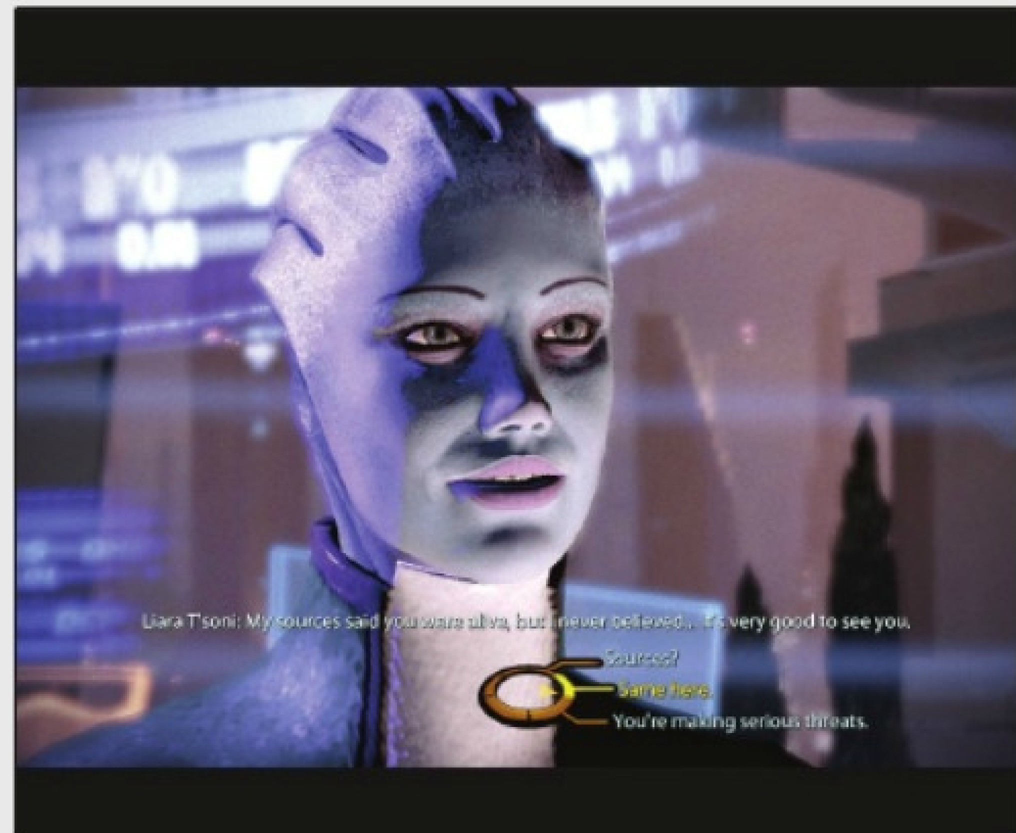
档案：工程师（Dossiers：The Engineer）

即将入伙的三名队友中应优先考虑一代老友塔丽，跃迁到边缘星云（Far Rim），在多伦恒星系（Dholen）中的赫斯特罗姆行星（Haestrom）上可以找到她。这里是盖思军团频繁活动地区，当地恒星电磁辐射极强，如果暴露在太阳光线下会导致能量护盾迅速消失。登陆后在侧翼小屋内发现阵亡的阔瑞恩人尸体，从音频信号中获悉带有重要情报的塔丽身陷险境，继续推进从尸体堆中拾得通话器联络到阔瑞恩族海军陆战队军官卡立加（Kal'Reegar），卡立加是来保护塔丽执行科学考察任务的，强烈的辐射导致情报无法直接发送回舰队，塔丽等人被大批盖思机器人围堵在要塞里。消灭周围机器人，找到炸药轰开塌下挡路的石柱，在屋中全息屏幕与塔丽联系让她打开通向深处的铁门。进去打开石墙上的铁板窗可以看到院子对面的盖思巨像机器人（Geth Colossus），这位Boss会发射导弹，它的绝技是能量护盾受损后可收缩体形趴下恢复护盾。从左侧出门，在掩体旁见到卡立加，卡立加会介绍院中地形并要求加入战斗，鉴于这位阔瑞恩人的防护服已在战斗中破损，如果让他助战必死，想提升善意值就命令卡立加留下警戒。对付盖思巨像机器人必须凑近猛射，建议从院子右侧高台迂回过去，首先清理小怪，其次注意别在阳光暴晒区域停留太久，这Boss的导弹每次只能放一发，所以三人分头围攻它效果最好，强烈建议换上专克机器人的爆裂弹。摧毁巨像机器人后进入控制室找到塔丽，同胞们的惨重伤亡使塔丽开始质疑这次行动的价值，她让卡立加将情报带回后毅然决定跟随薛珀德继续冒险。


露天作战难度加大

档案：圣斗士（Dossiers：The Justicar）

接下来要招募的两位英雄都在一个地方，跃迁到新月星云（Crescent Nebula）后进入塔塞尔恒星系（Tasale），登陆伊利姆行星（Illium）。伊利姆是由阿撒力人掌控的纯商业化行星，虽然繁华富庶但也充满危险。诺曼底号在伊利姆最大的商业都市诺萨斯特拉（Nos Astra）停泊，刚下飞船就有一位阿撒力接待员来通知，诺曼底号的所有入港费用已被薛珀德前作中的老队友莉亚拉（Liara）代缴，莉亚拉现在是诺萨斯特拉城里最出色的情报商人，她希望马上见到薛珀德。进城后往右走，上楼在管理处办公室见到莉亚拉，从莉亚拉口中获悉阿撒力圣斗士萨玛拉（Samara）和刺客西恩·克里欧斯（Thane Krios）都在诺萨斯特拉，前者因为极度危险正被警方追踪监视，后者据说接了一份合约要暗杀当地商业大亨纳萨娜·丹提斯（Nassana Dantius）。在交易广场的一个小隔间里可以找到警官达拉（Dara）打听萨玛拉下落，交谈中得知萨玛拉是阿撒力族圣斗士，这种经过严格训练的超级战士为捍卫信条可随意杀人而不受追究，这位煞星目前正在商业空港调查一桩凶杀案，在对话中选择召唤出租飞车前往商业空港。



再次见到故人莉亚拉

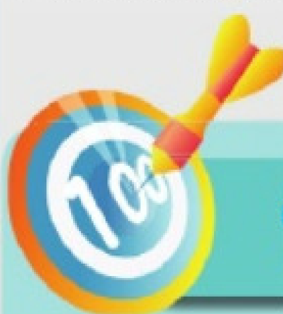
来到商业空港目睹阿撒力警官阿莱娅（Anaya）阻止维洛斯族商人皮尼弗（Pitne For）离港，与皮尼弗交谈获悉他的贸易伙伴被谋杀，警方封锁了整个港口，但前来调查此事的圣斗士萨玛拉却以其无法无天的行事作风把所有人都吓坏了。进空港警局找到负责此案的警官阿莱娅，阿莱娅也担心萨玛拉在自己辖区内发飙，但她更不敢激怒杀人不眨眼的圣斗士。得知薛珀德有意带走萨玛拉，阿莱娅马上指点方向让薛珀德到附近凶案现场去找人。进入巷道中消灭几名月蚀佣兵后找到正在大开杀戒的萨玛拉，她来伊利姆行星是为寻找一名夜风魔逃犯，月蚀佣兵团涉嫌帮助犯人乘船潜逃，萨玛拉想知道那艘飞船的名字。随后赶到的警官阿莱娅要求萨玛拉停止屠杀并接受监管，为了让萨玛拉尽早完成使命，薛珀德表示愿帮忙调查此案。根据萨玛拉的提示找到凶案现场出口的皮尼弗盘问，戳破皮尼弗自称无辜的谎言后可执行叛逆中断动作逼他吐露

真情，或说服他为保性命自愿合作。原来皮尼弗与人合伙走私毒品牟利，但由于事前未跟称霸当地的月蚀佣兵团打招呼而遭杀身之祸，皮尼弗将自己保留的月蚀基地通行磁卡交给薛珀德，在基地里应该也能找到萨玛拉想要的偷渡者情报。从旁边的月蚀基地入口进去，注意沿途路上有不少剧毒物质储藏罐，如果不慎射破会泄露有毒烟雾导致附近人员持续掉血。在获得弯刀突击霰弹枪的隔壁房间会发现一名躲藏的月蚀新兵艾诺拉（Elnora），艾诺拉哭称自己年幼不懂事才加入佣兵组织，选择叛逆中断可杀死她，饶其一命能获得善意值加成。上楼一路厮杀，从某台信息终端上发现艾诺拉居然就是杀死皮尼弗贸易伙伴的真凶。再往前的平台末端会出现一架飞行炮艇，对付它的最好办法是换上导弹发射器向前冲到平台尽头的铁箱后，趁炮艇开火的间隙连放几发导弹即可将其摧毁。继续前进遇到一个嗑药太多的维洛斯人，他自称已升仙成神，要亲自去找月蚀佣兵团首领谈心，推倒他使其昏睡可获善意值，放他去送死会增加叛逆值。最后找到月蚀佣兵团首领瓦希（Wasea），这Boss擅长以生化技投掷毒气罐，消灭她和她的同党后从办公桌上拷贝写有船名的通信数据。返回警局招收萨玛拉入队，向阿莱娅警官揭发艾诺拉是杀人真凶和皮尼弗参与非法走私可获得善意值，萨玛拉向薛珀德宣誓效忠后一同登舰。



档案：刺客（Dossiers：The Assassin）

再次登陆伊利姆行星，在诺萨斯特拉城的货运中心找到情报员瑟瑞娜（Seryna），瑟瑞娜介绍当地女商人纳萨娜·丹提斯为富不仁，有人聘请崔尔族（Trell）刺客西恩来干掉她，收到风声的女商人在月蚀佣兵团的保护下躲进丹提斯大厦。当晚瑟瑞娜开车送薛珀德等三人潜入丹提斯大厦姊妹楼顶，战斗到电梯门前发现一名身受重伤的萨拉瑞恩族夜班工人，这位工人控诉女财阀手下的佣兵开枪滥杀无辜，善意中断治疗工人后乘电梯上楼。在关着更多工人的小房子附近可以找到毒蛇狙击步枪，从工人



评说　自由度下降的“队友效应”

薛珀德再次回来拯救银河系，但《质量效应2》的变化实在是太大了，改动后的优点多，缺点也不少。优点就不用多说了，这里主要讲讲不满意的地方。首先是主线剧情故事性弱化，感觉更像一部各集独立的热门科幻美剧，名字就叫《队友效应》最合适，通篇重头戏不是忙着招募队友就是完成队友忠诚度任务，十来个队友每人跑两趟就占了通关时间的90%，薛珀德差不多成了个雇佣兵头子。不得不承认本作中浓墨重彩刻画的队友们确实个性鲜明，但这帮老少爷们集结完毕后唯一可做的就是最后那场高风险的突袭空间站行动，打完之后收工坐等第三集。虽说还可以继续冒险，但剩下的分支任务不多，反复采矿又太无聊，一句话就是无事可做。剧集化的主线情节不仅降低了游戏的重复可玩性，前作中薛珀德高大全的英雄形象也因此大打折扣，原本是银河系议会任命的堂堂正正的特派员，现在倒好，成了正邪难分的地下组织豢养的敢死队队长，这档次降了可不是一点半点，主角定位一降，带动整个故事的大局层次随之下落。战斗系统方面的改动使本作更接近于《战争机器》之类的经典动作射击游戏，掩体庇护、手动瞄准、弱点攻击、弹药设定等客观来说都做得不错，一代中只要瞄准光环锁住敌人的大致方向开火射击即可，是否命中完全由枪械技能决定。二代里有FPS天赋的玩家却能占到不少便宜，对射中如果成功命中敌人头部，无论有机生命体还是机器人都有双倍伤害奖励。当然，有人喜欢肯定也会有人不喜欢，毕竟不是谁都喜欢射击游戏，可这是一款名正言顺的RPG。

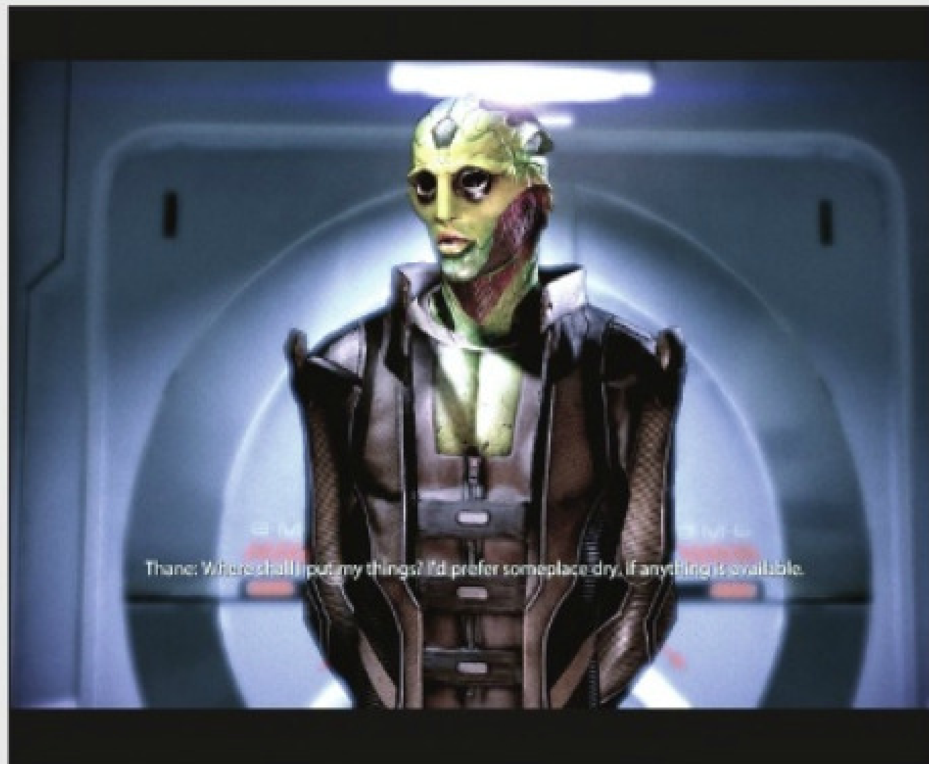
作为一款RPG，尤其是欧美流派的RPG，自由度是个重要看点。老实说，《质量效应2》的表面功夫做得不错，善意和叛逆两条路线均可由玩家选择，诺曼底号的手控操作也更自由，薛珀德还能随意选择自己的恋爱对象。但从深层次来看，本作的结构框架仍然小家子气了点，善意和叛逆的道德选择对剧情和角色养成的影响极为有限，也就是说无论当老好先生还是当个叛逆愤青最后的结局都大同小异，如果结局差不多，那么再多的选择又有何意义？各种苛刻的地形设定严重限制了玩家的自由活动空间，无论是繁华的商业都市还是野外场景其实都不大，基本上不存在迷路的可能性。少得可怜的分支任务削弱了玩家探索银河系的动力，网游风格的行星采矿除了延长游戏时间累得玩家手指抽搐外没什么娱乐价值。不怕不识货就怕货比货，同为Bioware的产品，与新近上市的另一款RPG《龙世纪——起源》相比，《质量效应2》在自由度方面的表现明显要逊色得多。

《质量效应2》的引擎优化效率极佳，中低配置的机器跑起来也很流畅，但有个源自一代的老问题始终没有解决，那就是贴图卡位。一代里首次遇见导航员Pressly就目睹这老爷子呼一下腾空而起跃到控制台边缘作鹤立鸡群状，当时把笔者吓得还以为这位是卧底的某杰迪武士，后来无论怎么跟他说话这老头都死活不下来，这才明白是程序出问题了。二代里类似情况也不少，去欧米伽找到莫丁教授后刚出门不小心撞了一下墙壁，全队三人呼啦一下卡进了走廊顶棚，上半截身子在通风管里，下半截身子悬在走廊上方，说不尽的诡异恐怖。战斗中贴靠掩体隐蔽有时也会蹿墙上屋下不来，遇到这种悲剧存盘再提取进度也没用，只能重新开始本关。

以上种种仅为笔者个人愚见，其实除了贴图错误的问题，某些缺点在偏好不同的玩家眼里或许还是优点，总体来说瑕不掩瑜，《质量效应2》仍不失为一款值得细细品味的上等佳作。



们口中打听到刺客西恩已潜入大楼。开启电梯门后准备迎战下来的三名强敌，上楼抓住一名月蚀佣兵逼问女商人的位置，这名佣兵起初拒不合作，可选择叛逆中断将其推出窗外摔死，或说服他为恶人卖命不值得。在需要破解密码锁才能打开的小房子里找到第二批萨拉瑞恩工人，其中一人因为紧张过度拔出手枪瞄准薛珀德，此时可叛逆中断击毙他，从工人们口中得知女商人纳萨娜就躲在对面姊妹楼顶。冲过两楼之间的凌空天桥时，要注意桥上风速很大，另外对面二楼有两台导弹发射器。找到纳萨娜后还没说两句话，刺客西恩从后面天花板上跳下来瞬间秒杀纳萨娜及三名保镖。完成使命后，西恩答应加入薛珀德的团队为银河系而战，但他自称身患绝症，也许这将是他一生中最后的任务。



冷酷的刺客西恩

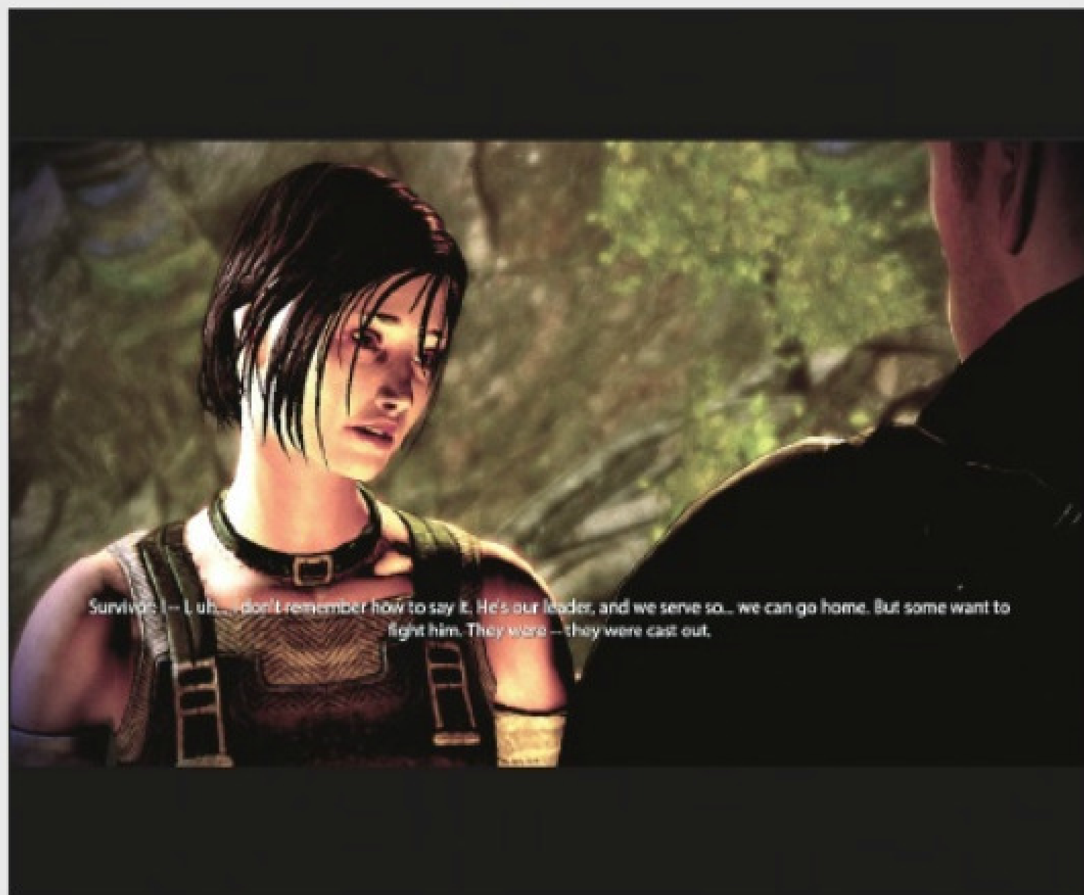
收集者飞船（Collector Ship）

收齐九名队员后没过多久幻象人会发来紧急任务通知，有一艘突瑞恩战舰意外发现一艘收集者飞船，突瑞恩战舰被摧毁的同时收集者飞船也被击瘫无法动弹，幻象人截获了突瑞恩战舰发射的求救信号，他希望薛珀德立刻带人登上收集者飞船，通过人工智能伊迪切入船上中央控制系统获取有关欧米伽四号传送门的情报。进入鬼气森森的收集者飞船后，伊迪通过数据对比发现这就是从“地平线”殖民地逃走的那艘飞船，前进途中发现大量空蛹容器和丢弃的尸堆，手术台上甚至有收集者的尸体，经过基因检测发现收集者居然就是五万年前被死神族毁灭的普罗锡恩族人，死神族征服普罗锡恩族后改写他们的基因使其成为自己的奴隶。在手术台旁的武器堆里选取适合自己的新武器，很快伊迪又发现这艘飞船还是两年前摧毁老诺曼底号的元凶。穿过空无一人的洞形走廊最后找到控制平台，当伊迪正切入系统搜寻数据时，收集者飞船突然启动，同时大批伏兵杀出，薛珀德等人所在的控制平台升入空中遭到收集者围攻。击退敌人后众英雄终于醒悟这是个陷阱，伊迪也成功获取了进入欧米伽四号传送门的导航数据，但对突瑞恩战舰求救信号的代码分析表明，正是幻象人自己捏造了这段信号，他为什么要让薛珀德深入虎穴来送死？撤退路上会有多场激烈战斗，击败收集者执政官后还得面对僵尸集群冲锋，最终薛珀德等人成功返回诺曼底号并逃离敌舰火力射程。幻象人承认假造求救信号，但他相信薛珀德有足够能力绝境求生，对自己人的欺骗只是为了获得胜利的一种必要手段而已。从伊迪获得的情报中得知，欧米伽四号传送门会根据收集者舰上的敌我识别系统（IFF）自动放行，因此如果能搞到一套这种系统肯定就可以顺利进入欧米伽四号门。恰好“地狱犬”的一支科学考察队在索恩星系的棕色矮星附近发现了一艘3700万年前的死神族战舰，幻象人希望薛珀德能赶到那里取回舰上的敌我识别系统。薛珀德召集队友们开会，会议中从伊迪处又得知，根据从收集者飞船上窃取的导航数据表明，收集者的大本营居然位于银河系核心，那里充斥着即将死亡的恒星和吞噬一切的黑洞，看来欧米伽四号传送门是唯一的入口。此时薛珀德需决定是立即出发前往索恩星系寻找敌我识别系统，还是继续培养团队（Build Team），建议先选择后者先做所有队员的忠诚度任务。


找到控制平台

雅各布：丰功伟绩（Jacob：The Gift of Greatness）

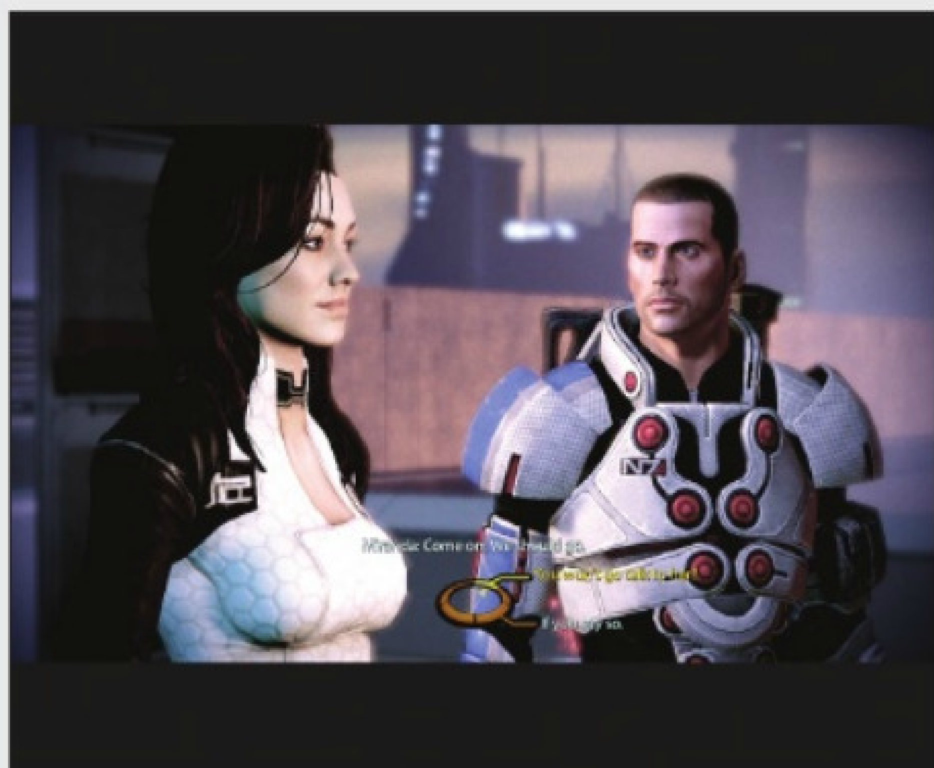
雅各布的父亲曾是一艘私人护卫舰的大副，该舰10年前在星际旅行时失踪，但几个星期前有人收到这艘飞船发出的紧急求救信号，雅各布想弄清楚这到底是怎么一回事。跃迁到罗塞塔星云（Rosetta Nebula）后，找到首龙星系（Alpha Draconis System）的2175号艾厄行星（2175 Aeia），通过扫描发现任务地点后登陆。在海滩边发现星舰残骸，与人工智能交谈得知，10年前星舰迫降此行星时船长不幸身亡，雅各布的父亲接任船长，当地食物中含有一种毒素可使人逐渐遗忘过去的记忆。往前走遇到一名语无伦次的女船员，她身后有一帮武装男子追杀。消灭暴徒后，来到村落中发现这里只有女人，与村口女医生交谈了解到雅各布的父亲在飞船坠毁后实施口粮管制，仅有军官可享用舰上的剩余口粮，普通船员只能吃当地食物，等援救到来后再设法治愈船员们的失忆症。由于维修信号发射器时间过长，加上毒素对男性的暴力催化作用，男性船员们发动哗变，雅各布的父亲利用战斗机器人严惩任何敢于违令的船员。之后事态逐渐失控，女船员被当作奖品赏配给军官，军官内部也开始发生争斗。薛珀德攻入机器人驻守的营地后终于找到雅各布的父亲，他本想装出一副无辜相，但在儿子的质问下这位父亲只能承认他处决了大部分军官和船员，由于害怕自己所做的一切被外界得知，因此修好发射器后也不敢向外发送求救信号。雅各布怒斥已变得毫无人性的父亲，此时薛珀德可选



变成了奖品的女船员

择将其处决或交给法庭。返回诺曼底号后雅各布找到幻象人质问到底是谁发送了求救信号，米兰达站出来声称对此事负责，因为雅各布一直惦记着失踪的父亲，米兰达希望满足他的这个心愿。

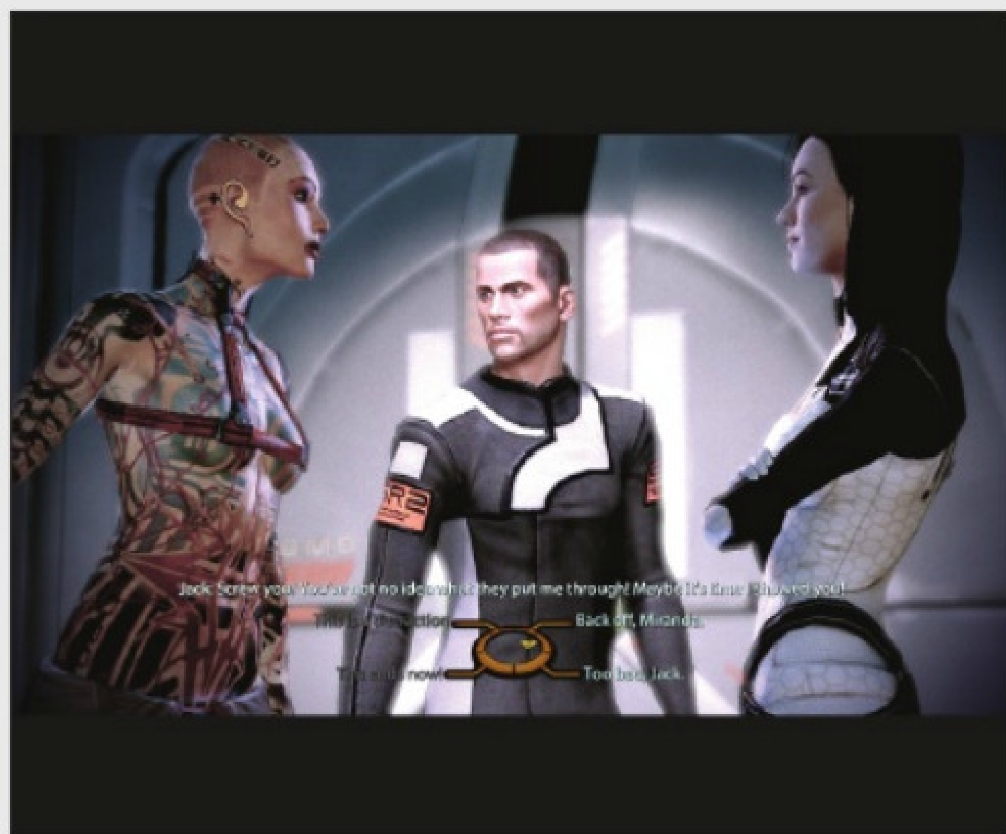
米兰达：漂泊者（Miranda：The Prodigal）


薛珀德鼓励米兰达与妹妹道别

米兰达在谈话中会提到自己离家出走的经历，她那位有钱的父亲利用克隆技术创造了米兰达，并对她实施大量基因改良手术，目的是想打造一位完美的产业继承人，厌恶这种生活的米兰达选择了逃跑。但是米兰达的父亲还培养了一个她的双胞胎妹妹欧芮娜（Oriana）作为后备接班人，米兰达逃跑时带走妹妹并将她秘密寄养在一对不知情的夫妇家中，最近米兰达的父亲似乎发现了欧芮娜的下落，米兰达想要尽快转移妹妹一家。薛珀德答应帮忙后再次前往招募圣斗士萨玛拉和刺客西恩的伊利姆行星，带着米兰达到地图东北角的永恒酒吧（Eternity Bar）见到联络人兰提（Lantiea），从她那里得知月蚀佣兵团正在监视米兰达，米兰达的朋友尼克（Niket）自愿护送欧芮娜一家前往空港远走高飞。果然一帮月蚀佣兵将薛珀德和米兰达堵在港口货场，佣兵们似乎已经知道米兰达和尼克的计划，经过多场战斗后找到和月蚀佣兵头目在一起的尼克。尼克误认为米兰达带走欧芮娜是为了报复父亲，因此私自找来月蚀佣兵想让父女团聚。执行善意中断阻止米兰达向尼克开枪，但尼克仍死于月蚀佣兵头目之手。消灭所有月蚀佣兵后到空港为欧芮娜一家送行，薛珀德可以鼓励米兰达上前与妹妹道别。

杰克：零号目标（Jack：Subject Zero）

杰克是“地狱犬”从幼年时期就封闭培养的顶级超能者，囚徒般的生活在她心底留下了难以磨灭的阴影，虽然成功逃出牢笼，但杰克却希望重回故地摧毁那座带给自己无穷噩梦的儿童培训基地。跃迁到努比亚星域（Nubian Expanse），在达卡恒星系（Dakka）的普拉吉行星（Pragia）着陆，进入破败不堪的基地后通过沿途发现的视频记录和杰克的回忆了解到当年的情况。战斗中发现这里除了瓦伦兽外居然还有血袋佣兵团的人，消灭所有佣兵后找到一位名叫艾瑞西（Aresh）的男子，原来他也是昔日接受培训的幼童之一。艾瑞西带血袋佣兵团来这里是想继续研究人体生化超能，他还拐来了不少儿童。愤怒的杰克举枪瞄准了艾瑞西，这里可选择说服杰克不要再杀人。赶走艾瑞西后，薛珀德可以陪杰克看看她的房间追忆当年，登上运输船离开途中杰克会按下遥控炸药起爆钮，将自己不堪回首的过去化作一团火云。完成杰克的忠诚度任务后，返回诺曼底号上会发生米兰达和杰克吵架事件，善意值或叛逆值全满才能不伤和气地劝开，否则只能选择偏袒一方，另一方将拒绝再与薛珀德谈话并且无法达成忠诚状态，此后只能等待积满善意值或叛逆值才能劝这位队友回心转意。


本作中最大的死结冲突

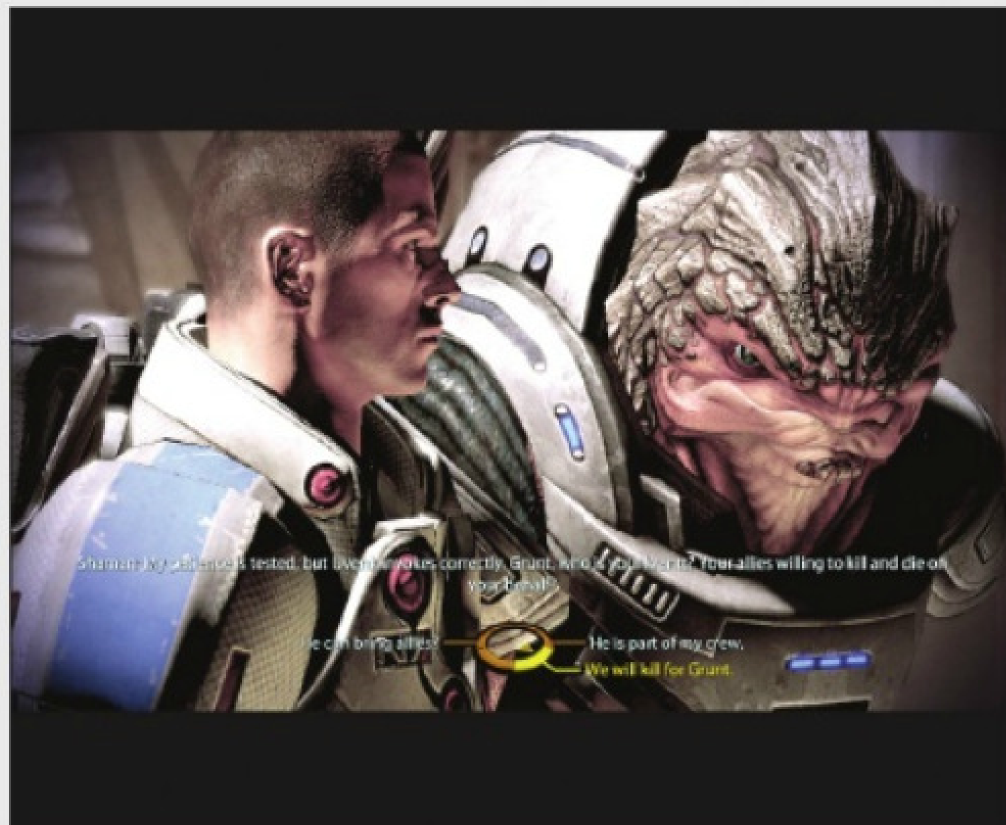
莫丁：资深高徒（Mordin：Old Blood）

莫丁教授有位学生梅伦（Maelon）曾参加过对克罗根绝育症的研究工作，但最近他在克罗根人的母星被血袋佣兵团绑架，莫丁希望尽快救回自己的学生。跃迁到克罗根非军事区（Krogan DMZ），登陆艾拉勒克恒星系（Aralakh）的图强卡行星（Tuchanka）。着陆平台的克罗根卫队长要求薛珀德立刻去见部族酋长，在废墟村落入口处找到石头王座上的酋长雷夫（Wreav），询问是否知道被俘获的萨拉瑞恩人下落。雷夫让薛珀德去找村中斥候问问，斥候透露血袋佣兵团曾将一名俘获的萨拉瑞恩人押往与本部族敌对的维罗克部族（Clan Weyrloc）。对话中选择搭乘卡车赶到维罗克部族，进入废弃医院大楼后发现一具死于活体实验的人类尸体。再往前走遇上维罗克部族酋长，这个狂妄的家伙声称要让梅伦治愈克罗根绝育症，之后他将开始征服整个宇宙，在他大吹法螺时可执行叛逆中断动作射爆其脚下的燃料罐。消灭酋长后在后面牢房中找到一名被囚禁的克罗根斥候，这位斥候表示愿意为治疗绝育症献出自己的生命，放任自流或说服他离开。在大楼底层实验室中找到梅伦，这位莫丁教授的高徒原来并没有被绑架，他自愿来协助克罗根人研究治愈绝育症的良方，但其滥用活体生物的残忍作法激怒了莫丁教授。曾当过萨拉瑞恩特种兵的教授举枪要杀自己的学生，此时薛珀德可选择善意中断或坐看教授杀死学生，最后还可以建议教授是否留下梅伦的研究成果。


维罗克部族并不欢迎薛珀德

格朗特：试炼仪式（Grunt：Rite of Passage）

住在诺曼底号底层货仓中的格朗特突然感到一阵没来由的烦躁，脑海中不断涌出无数先辈战斗厮杀的画面，他认为自己病了，需要到克罗根人的母星图强卡寻找疗方。莫丁教授的忠诚度任务完成后，再次找到酋长雷夫求助，雷夫称格朗特需要通过传统克罗根人的试炼仪式才能洗涤内心焦躁。由于格朗特是无部族的试管婴儿，雷夫表示愿意接纳他加入自己的部族，旁边的二当家乌文克（Uvenk）立刻反对，雷夫让格朗特去找部族萨满接受试炼，乌文克骂骂咧咧恨恨而去。在旁边楼上找到萨满，薛珀德和另一名队友陪伴格朗特开始了试炼生存作战。三人被送到一处平台广场迎战三波未知之敌，每波结束后按身后的匙石按钮即可召唤下一波攻击。第一波是瓦伦兽的集群冲锋，推荐用霰弹枪跑动作战；第二波是飞龙轰炸加地面幼龙突击，天上的飞龙打不到，应付好地面扑来的幼龙即可；第三波是一只巨大的钻地甲虫，它会随机出现在不同方向并发射致命毒液炸弹，这种炸弹能破坏障碍物和石质平台，薛珀德可用导弹发射器和狙击枪干掉甲虫怪，或撑满5分钟都算通过测试。试炼结束后，乌文克带着手下来找碴，一番激战干掉他，格朗特从萨满那里接受祝福正式成为这个部族的一员，找到归宿的他再也没有任何怪病。



帮助格朗特一起迎接试炼之战

盖洛斯：以牙还牙（Garrus：Eye for an Eye）


杀入蓝日佣兵团出没的工厂区

盖洛斯在加入后的交谈中会提到，他在欧米伽被众佣兵包围完全是因为手下史东尼思（Sidonis）的出卖，盖洛斯渴望找到这个叛徒为死去的队友们复仇。当与薛珀德关系密切后，盖洛斯会透露有人在大都会看到史东尼与假证贩子费德（Fade）在一起。赶到大都会，在26楼的秘密仓库中找到费德的代理人，消灭或吓退保镖后盘问得知费德正和蓝日佣兵团躲在工厂区谋划罪恶勾当。召唤出租飞车前往工厂区，蓝日佣兵团头目哈金（Harkin）一见薛珀德扭头就跑，追上去接连几番激战后抓住哈金，原来他就是传说中的假证大王费德，嫉恶如仇的盖洛斯痛打哈金并逼他联络史东尼思见面，最后盖洛斯想开枪打断哈金的腿时可以用善意中断阻止。来到约定地点后，盖洛斯占据制高点担任狙击手，由薛珀德出面与史东尼思见面，出卖朋友的史东尼思一直生活在痛苦和悔恨中，交谈中薛珀德可选择挡住盖洛斯的枪口，最终成功劝说盖洛斯放走史东尼思。盖洛斯了结了一桩心事，至于史东尼思，他其实已经是一具行尸走肉。

塔丽：背叛（Tali：Treason）

与薛珀德的关系足够密切后，塔丽带来一个坏消息，阔瑞恩舰队委员会即将以背叛罪名起诉她，如果不及时赶回申诉，她可能会遭到永久流放的严厉惩罚。跃迁到瓦尔哈拉星界（Vallhallan Threshold）后进入拉西勒亚恒星系（Raheel-Leyya），阔瑞恩人庞大的移民舰队（The Migrant Fleet）就在这里，登上母船后从前来迎接的卡丹纳（Kar'Danna）上尉那里打听到塔丽被控将一只正常运作的盖思机器人带入母船，这个莫名其妙的罪名让塔丽陷入困惑。正式审判前的听证会在花园广场举行，根据阔瑞恩人的习俗，薛珀德作为塔丽的船长要为她出庭辩护。听证会上塔丽得知自己父亲指挥的阿乐莱号科研船（Alarei）被盖思机器人从内部攻占，阔瑞恩海军陆战队多次发动冲锋企图夺回科研船，但均以失败告终。由于只有塔丽送来的收集品被运上船，因此她成为最大嫌疑人。惊怒交加的塔丽这才知道父亲身陷险境生死未卜，她希望立即去寻找父亲。塔丽父亲的政敌趁势提议让她去夺取科研船洗清罪名，遇上这种朋友需要助拳的事情，义薄云天的薛哥（姐）当然不能袖手旁观。从花园广场另一侧出口离开，与港口守卫交谈搭乘运输船登上阿乐莱号，消灭大批盖思机器人后找到塔丽父亲的尸体，薛珀德可采取善意中断安慰悲痛欲绝的塔丽。从个人数据模块中留下的视频遗言得知，塔丽的父亲为给女儿修建豪宅私下重组盖思机器人。因为材料短缺他干脆不装安全逻辑电路，结果造出的盖思机器人失控后大开杀戒。根据塔丽父亲留下的提示，冲入舰桥指挥室消灭以一台高级盖思战斗机器人为首的群敌，然后关闭主控台平息这场灾难。在返回母船审判庭的路上，塔丽哀求薛珀德不要将父亲私自组装盖思机器人的真情说出，薛珀德以雄辩家的口才先宣布塔丽已成功夺回科研船，随后又激情讲述塔丽在一代中迎战盖思机器人军团拯救大都会的光荣事迹，这样的英雄怎么可能勾结盖思机器人？舰队委员会最终以证据不足为由宣布塔丽无罪，保住父亲名誉的塔丽对薛珀德感激涕零。


消灭科研船上的高级盖思战斗机器人

西恩：父之过（Thane：Sins of the Father）

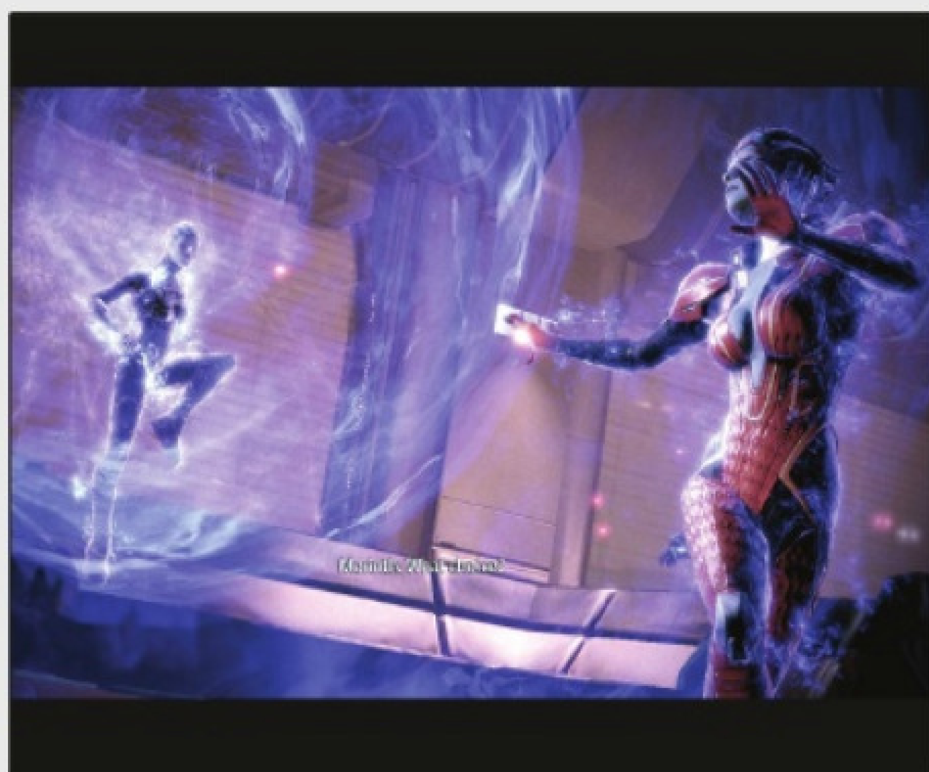
身患绝症的刺客西恩有一个儿子科雅特（Kolyat），因为不想让科雅特走上自己这条路，西恩把很少和儿子见面，但科雅特长大后居然偷跑到大都会去做了一名雇佣杀手，这可把西恩急坏了，乐于助人的薛哥（姐）只好再次出动。来到大都会后先找空港出口处的贝利警官，获悉有人曾见过科雅特和当地混混阿鼠（Mouse）在一起。到28楼一家商店橱窗外找到阿鼠，通过叛逆中断威逼或对话说服他吐露真情：科雅特从黑帮头子伊利斯·克拉姆（Elias Kelham）那里接了一份暗杀任务，但阿鼠不知道要杀的人是谁。回到贝利警官那里打听得知克拉姆是警方的污点线人，贝利不方便出面干预此事，薛珀德建议由自己来审讯克拉姆。克拉姆被抓来后，薛珀德与西恩约定好红脸白脸分工。进入秘密审讯室有三次机会实施叛逆中断进行拷打逼供，如果走善意路线，克拉姆的律师冲进来救驾后可与之协商获得想要的情报。科雅特要刺杀的目标是大都会中臭名昭著的反人类种族主义运动领袖乔拉姆·塔里德（Joram Talid），薛珀德负责跟踪塔利德及其保镖，西恩会搜索沿途适合伏击的位置寻找儿子。跟踪过程中薛珀德需躲在二楼天桥上紧跟塔利德，塔利德是个穿白色防护服的突瑞恩族人，他身边还有个穿红色衣服的克罗根保镖，每隔一段路薛珀德都要走到离塔利德最近的位置，锁定他后按空格键向西恩报告情况，如果拖得太久没联系就会跟丢目标并宣告任务失败。最后科雅特突然现身发动袭击，西恩一声大喊破坏了刺杀行动，科雅特挟持塔利德与众人对峙，薛珀德执行善意中断两耳光打醒了这孩子，赶走塔利德后父子相见。10年前西恩爱妻为仇家所杀，虽然他事后干掉了所有参与者，但在科雅特幼小的心灵中却留下了对父亲的仇恨。善解人意的贝利警官给父子俩找了一间房让他们单独长谈，薛珀德劝说贝利从轻发落科雅特并将10年前的连环凶杀案封档，西恩的家庭矛盾到此圆满收场。



在屋顶跟踪刺杀对象

萨玛拉：夜风魔（Samara：The Ardat–Yakshi）

阿撒力人通过与异族生物进行精神媾和繁衍后代，但有一种极为罕见的阿撒力人在媾和时会以精神力爆发重创配偶大脑甚至致死，这种阿撒力人被称为夜风魔（Ardat–Yakshi）。夜风魔通过谋杀性质的交媾可以迅速提升自己的实力，她们因此成为阿撒力圣斗士追杀的目标，萨玛拉大闹伊利姆行星正是为了寻找一名罪大恶极的夜风魔逃犯莫琳思（Morinth）。与薛珀德的关系足够密切后，萨玛拉会透露莫琳思其实是她的女儿，400年来莫琳思浪迹于银河系到处作案，萨玛拉希望能除掉这个本族祸害完成自己的救赎。来到欧米伽行星先找大姐大艾瑞娅打听情况，得知莫琳思又杀害了一名人类女孩娜芙（Nef）。在瘟疫隔离区入口旁的房间里找到受害者母亲，了解到娜芙在VIP夜总会结识了一名神秘的阿撒力人。进入娜芙的房间，从全息日记中得知她已被莫琳思完全迷住，萨玛拉建议薛珀德前往夜总会引诱莫琳思出现。到商业区的VIP夜总会，告诉门卫自己是杰拉（Jaruut）的熟人后得以通行，临进舞厅前萨玛拉会面授机宜让薛珀德努力表现出勇武和豪爽气息，只有这样才能吸引莫琳思。在舞厅入口会遇到一个想花钱购买Expel 10乐队门票的男子；在舞池中痛打一名纠缠女士的无赖；大厅边上有两个突瑞恩流氓在谋划抢劫，出言威逼他们滚蛋；帮助一名男子向正和黑社会老大面谈的卧底女记者示警，先后说出Terminal和Eternity两个关键词后女记者会借机开溜；最后如果善意值够高还可以找柜台上的招待员请全舞厅的人喝一杯。以上举动不需要全部完成，满足条件后会莫琳思会自动出现向薛珀德搭讪。两人坐下来先喝酒聊天，谈音乐时要说喜欢Expel 10乐队，谈艺术时要说喜欢艾克（Elcor）族雕塑大师Forta的作品，谈旅行时要自称喜欢危险，最后莫琳思会邀请薛珀德去她住所。到地方后先看看屋内饰品，然后坐下和莫琳思交谈拖延时间，善意值高要尽量选择蓝色对话项，叛逆值高要选红色对话项。当莫琳思最后发动摄心术时，如果薛珀德的善意值或叛逆值未全满将无法抵挡，不过此时萨玛拉正好赶到，母女俩展开一场激烈的超能大战。最后薛珀德会根据自己的善恶倾向帮助萨玛拉或莫琳思，如果帮莫琳思杀死萨玛拉，此后萨玛拉在队伍中的位置将被莫琳思取代。


母女超能大战

敌我识别系统（The Reaper IFF）

完成九名队员的忠诚度任务后可以到处采矿升级技术，或做分支任务提升善意或叛逆值，准备完毕后即可前往霍金七号星团（Hawking Eta）的索恩恒星系（Thorne）寻找那艘3700万年前的战舰。登舰之前乔克发现附近有盖思机器人飞船活动的迹象，进入古战舰后从沿途视频纪录中获悉先前抵达的“地狱犬”科学考察队队员们似乎受到某种神秘的精神力量干扰，不久后又发生突然激活的力场护罩切断众人归路事件，薛珀德决定深入舰内寻找护罩动力源将其关闭。消灭沿途出现的大批僵尸，战斗中发现一名盖思机器人狙击手似乎也在对付僵尸，取得死神族敌我识别系统芯片后进入核心舱，刚才遇到的那名盖思机器人在舰桥上被僵尸围攻击倒。开打后持续攻击舰桥尽头发光的死神族动力核，同时还要对付从两侧平台蜂拥而来的僵尸群，三波攻击后摧毁动力核关闭力场护罩，薛珀德等人携带盖思机器人逃回诺曼底号。

多多：分裂家族（Legion：A House Divided）

薛珀德带回的盖思机器人被安置在第三层医务室后面的人工智能舱，激活这名机器人后交谈了解到原来盖思机器人也分为两派，一派是受死神族病毒感染控制的邪恶盖思，另一派是对有机生命体无敌意的正常盖思。这名机器人属于正常盖思，它表示愿意加入薛珀德的反死神团队，为了更方便地与这位机器人交流，薛珀德需要给它起个名字，旁边冒出来的人工智能伊迪引用《圣经》中的一句话为其命名为多多（Legion）。继续与多多交谈得知如果能前往位于凤凰星团（The Phoenix Mass）的邪派盖思基地解除控制病毒必然能大幅削弱死神族的力量，跃迁到凤凰星团后飞到风暴之海（The Sea of Storms）。潜入邪派盖思空间站后注意别踩地板上的绿色电路警戒板可避免不必要的战斗，点击固定炮塔能切换其敌我识别系统帮助己方作战。一路战斗到中心平台后使用控制台先激活周围炮塔，然后让多多上传病毒清除程序，下面会涌出大量盖思机器人从两侧坡道冲击平台，挡住对方三波攻击后完成程序上传，最后薛珀德需要选择是毁灭邪派盖思，还是让它们恢复正常壮大整个盖思军团实力。无论何种选择都会导致空间站爆炸，薛珀德等人需要在三分钟内狂奔到逃生舱口，换上大威力武器或专克机器人的爆裂弹消灭沿途挡路的机器人，速战速决逃回诺曼底号。回到舰上后塔丽和多多会发生冲突事件，如果善意值较高（无需全满）薛珀德可在对话中说服双方和谐解决此事。



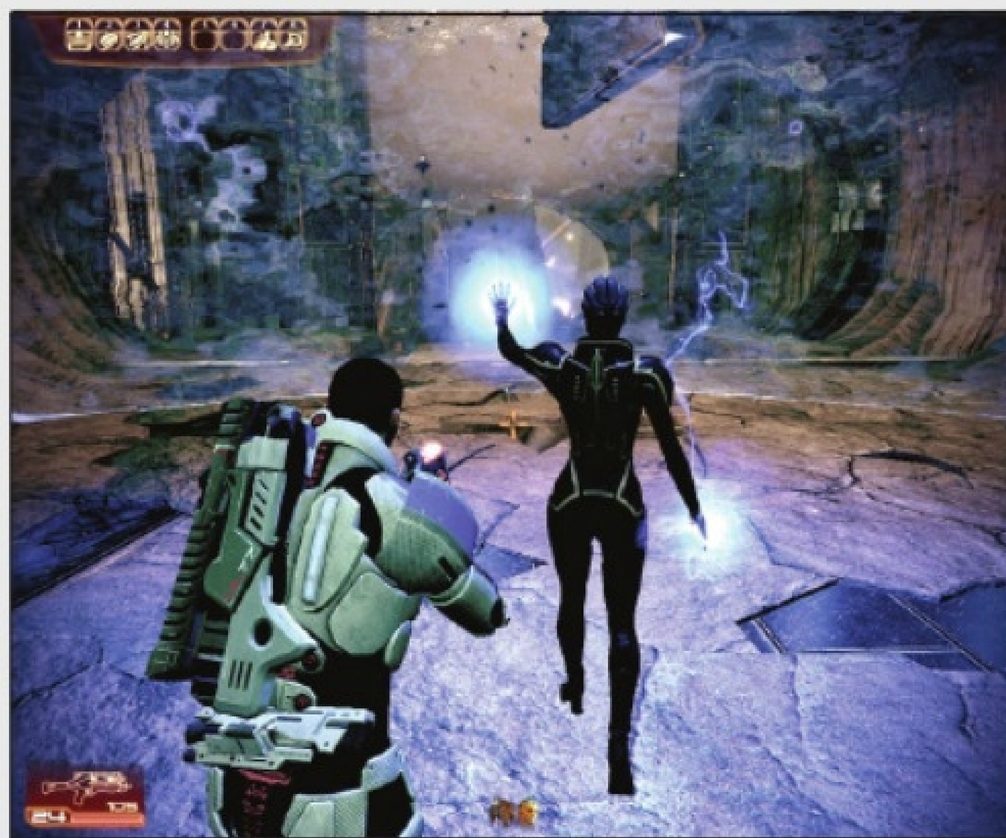
攻击死神族动力核

诺曼底被袭（Normandy Attacked）

为了测试安装在诺曼底号上的死神族敌我识别系统，乔克让薛珀德带队员们乘运输船暂时离舰外出，不料识别系统中隐藏的病毒泄露了诺曼底号位置，一艘收集者飞船迅速出现并对诺曼底号发动登舰攻击，行动不便的乔克将控制权转交给伊迪后承担起拯救诺曼底号的任务。开始在第二层战斗信息中心操纵乔克逃跑，注意看地板上闪烁的小灯，跟着小灯组成的路线走就行。先趁舰上保安与收集者战斗时冲到左侧门进入莫丁教授的科研室，从旋梯爬下去进入刺客西恩的房间。在船员的拼死掩护下窜进医务室后面的人工智能舱，重新启动自动防御系统，接着从管道中爬到第四层引擎舱，到塔丽平时在的位置启动主引擎。伊迪打开密封舱将所有敌人吹入太空，乔克担心剩余船员的安全，伊迪告知所有船员已被收集者抓走。主引擎启动后诺曼底号加速脱离收集者飞船控制，舰上仅留下乔克一人生还，薛珀德等外出人员返回后虽然惊怒却无计可施。伊迪清理了入侵系统的病毒，敌我识别器终于能够正常工作，接下来可以前往欧米伽四号传送门迎接最后决战。要想达成不损失任何队员的完美结局必须做到两点，第一是完成所有技术升级，尤其是诺曼底号的技术升级，第二是完成所有队员忠诚度任务。

欧米伽四号传送门（Omega 4 Relay）

如果薛珀德与某位队员建立了恋爱关系，选择进入欧米伽四号传送门后会有动画展现这段恋情的最后高潮。穿过欧米伽四号传送门的诺曼底号成功跃迁至银河系核心区，在无数失事飞船的碎片海洋中矗立着一座巨大的收集者空间站。巡逻的收集者球形战机很快发现诺曼底号并开始攻击，诺曼底号外壳破裂后薛珀德需先后两次组队前往货舱和引擎室击退钻入舰内的球形战机，随后收集者出动战舰抵挡诺曼底号，如果升级了星舰武器技术可轻松摧毁敌舰，但受伤的诺曼底号也不得不迫降在空间站表层。众英雄商议决定兵分三路对空间站发起进攻，要选择两名队友分别去开门和带领助攻小组，薛珀德自己也带一组人马担任主攻。潜入空间站后通话器里会不断传来另外两组队友的进展报告，尽快关闭八处闸阀将队友们通过管道内的炙热蒸汽排出，顺利进入大门后敲破玻璃容器救出被劫持的诺曼底号船员。这时又要分兵，首先挑选一名擅长超能的队友施放生化护罩阻挡机械蜂群攻击，再选一名队友率领助攻小组配合行动，之后还要派一名队友将获救的船员护送回诺曼底号（此队友将无法参加后面战斗）。薛珀德的小组跟随施放生化护罩的队友缓缓前进，如果离开护罩会立即遭到蜂群围攻，消灭沿途敌人后与施法队友对话可使其继续前进，支撑到第二道门处与助攻小组汇合，同时获悉船员返舰小组已安全抵达诺曼底号。蜂拥而来的收集者部队企图打开锁闭的第二道门，米兰达建议薛珀德带两人攻入空间站核心完成摧毁任务，其余队员在此坚守阻击敌人。选好决战伙伴后乘飞行平台升空而去，消灭搭乘平台前来阻截的收集者，最终来到一座巨大的人形死神前。这Boss的弱点是身体两侧的反复打开又关闭的四根输送管，先消灭周围不断涌现的收集者，当输送管打开露出脆弱部分时用狙击步枪将其射爆，四根管子全爆后人形死神轰然倒下。当薛珀德注入对空间站主控核心的超载芯片后，幻象人会发来紧急通讯信号，他要求薛珀德在伊迪帮助下修改超载程序，只引爆脉冲辐射杀死所有收集者，但留下空间站和技术供“地狱犬”所用。拒绝幻象人可以增加善意值，答应则会提升叛逆值。选择完毕后人形死神再度从平台下升起，这个阶段Boss会反复躲到平台下然后出现在随机位置，它的弱点是胸部的发亮部位，找好掩体躲避Boss口中吐出的致命火球，以大威力重武器准确攻击其胸部要害，同时要应付从四周杀出的收集者杂兵。打败Boss后，薛珀德等人经过一番惊心动魄的逃亡返回诺曼底号，乔克将星舰提高到最大速度逃出空间站爆炸范围。薛珀德再次拯救了银河系，但收集者和他们背后的死神族仍可能卷土重来，之后详情只能留待《质量效应3》再叙。P



跟随生化护盾前进

云之遥 轩辕剑外传（下）

■辽宁 枫红一刀流

精品 总评 8.6	
制作	大宇资讯
发行	大宇资讯、游戏天堂
类型	角色扮演
语种	中文
游戏性 Gameplay	8.5
上手精通 Difficulty	8.5
画面 Graphics	8.5
音效 Sound	9.0
创新 Creativity	8.0
剧情 Story	9.0



第十回 空山琴韵 吟辞赋明帝倜傥 鹤发苍颜 铮傲骨名将风流

暮云一行抵达长安客栈见到曹叡，将褒斜谷的情况向他作了汇报。曹叡揣测诸葛亮派马谡，似乎志不在长安，于是让暮云护送自己亲自前往褒斜谷调查。在洞穴廊道遇到一只魑魅，它的实力非常强悍，建议30级左右挑战。魑魅对所有仙术攻击免疫，因此除了淳于恒，全部换武技攻击的队员登场，队员的武器最好换成太阴属性的，因为魑魅的属性是玄阳。开始先用群攻清掉小怪，然后集中打魑魅。魑魅的出招速度较快，并且群攻招式“混沌幽息”伤害很高，及时用淳于恒大夫的群体治疗来回血，并给队员喂活络散。

赶跑了魑魅，穿出洞穴廊道来到后面的赤岸，在迷宫中部的栈桥处扎营安歇。徐暮云为安全考量，劝曹叡不要以身犯险，曹叡则不以为然，列举了魏武帝和赵武灵王的无畏事迹，希望自己也不落人后，能建立超越先帝的功业。他现在已有重要的决策，但必须自己亲自历验，眼见为凭，才敢付诸实践。看曹叡胸有成竹，胜券在握的样子，暮云也不便深询。

夜半时分，曹叡正抚琴吟唱曹植的《洛神赋》，一名红衣少女飘落眼前，自称是秦岭仙子，为优美的辞赋所吸引。两人相对而坐，聆听这回荡在空谷间的千古绝唱。

当那女子知晓曹叡的身份时，说她姐姐就是曹植所吟咏的洛水仙子，为曹植所抛弃，悲惨而死，因此要杀曹叡为姐姐报仇。暮云等人闻声赶来，与红衣少女展开战斗。红衣少女是只超级血牛，并且出招速度也很快，会使用太阴和玄阳两种群攻的仙术攻击，注意队员的属性不要被克到，并且队员的仙防值要高。她的属性是太阴，战前给队员装备幽冥属性的武器，或用幽冥属性的仙术来打，如久悠的“寒影伏昼”，有机率给她中恐惧，三回合无法攻击。这场战斗前所未有的艰难，最好在战前准备好足够的不死泉水和返魂香，淳于恒的疗伤技能也显得极为重要。

打败了红衣少女，她有所感悟，为方才的冲动向曹叡等人道歉，并询问了曹叡的名字，曹叡也知道她的名字叫磐儿。磐儿倏忽消失，曹叡望着夜空久久的发呆，期待着再次与她的相会。

来到赤岸后段，看到前锋营地里不是赵云的部队，有几段栈桥放着没有修缮，此中大有蹊跷，于是众人动身前往斜谷口的曹真大营。曹叡道出诸葛亮志在西凉，派曹真的

部队放弃斜谷的防守，转去驰援西方祁山堡。张郃的大军攻夺马谡据守的街亭，然后和曹真部队一起增援祁山堡。蜀军遭受夹击情势危急，只好沿祁山道折返汉中，诸葛亮的第一次北伐宣告失败。

斜谷的蜀兵并未退师，曹叡担心赵云逆势反扑，让暮云陪着再往斜谷道一行。

【赤岸】道具收集

『前段』天创药、800钱、护身令牌、纯钧、蟠桃

●支线任务：小豆子猜谜②

开放时间：第二次前往赤岸调查时。

小豆子又出新谜题了，谜面是“五个兄弟，生在一起，有骨有肉，长短不齐。” 答案是“①手”，得到神秘果。

●支线任务：歌女传曲②

开放时间：第二次前往赤岸调查时；完成“歌女传曲①”。

在长安客栈和歌女颖儿谈话，答应帮她将缺失的字补上。正确答案是“③衰”，得到摄神珠，若回答其他则得到神草结。前往洛阳客栈，将曲录本交给歌女秦儿。如果之前回答正确，则开放下一事件，若回答错误则此系列事件关闭。歌女秦儿有事相托，答应帮忙。前往斜谷口客店和歌女魅儿谈话，交出曲录本，得到破元仙露。再和歌女魅儿谈话，将曲录本交还给长安客栈的歌女颖儿，得到万宝节环。

●支线任务：触不到的恋人

开放时间：第二次前往赤岸调查时～前往祁山堡找柏乔前。

在长安民居内和楚儿谈话，得知她的丈夫阿昌有点怪异。和阿昌对话后，收集地脉血泉、白玉琼浆和灵仙酒三样道具，久悠会施法逼出附在他身体里的苹儿幽魂，听苹儿道出事情原委。找来返魂香和天仙符，久悠再次施法将苹儿附在了楚儿身体里，苹儿向阿昌说明情况，劝他好好珍惜现有的生活。再和苹儿对话，得到雪肌冰鲍。

●支线任务：乱世烽火

开放时间：第二次前往赤岸调查时～自赤岸返回洛阳前。

来到祁山堡和士兵说话，得知有人在祁山道中失踪了，答应帮忙寻找。沿山道往回走，在途中岔路上看到魏兵被蜀兵鬼魂欺负，帮魏兵打败鬼魂，得到菩萨发咒。如果身上有《华胥梦天记》，会触发额外的剧情，久悠施法让魏兵了解大哥的想法，得到仙气轮回盘。


这只魑魅对所有仙术伤害免疫，应派武技队员登场

经由斜谷口、褒斜谷和洞穴廊道来至赤岸前段，一路上并无蜀军踪影。行至后段看到山谷里弥漫雾气，有蜀兵身影徘徊其中，于是凭借雾气的掩护追随过去。行近后，久悠发觉镜中照不到那些蜀兵的影像，暮云上前攻击，那些蜀兵凭空消失不见。陷阱师舒莞尔出现在大家面前，指挥一群战斗甲胄围攻过来。由于从洞穴廊道的存档点到这里，中途没有存档机会，因此战前注意队员体力和灵力的恢复，同时建议将队员练至32级。


在赤岸山谷遭遇到一群机甲兵

战斗结束，舒莞尔点燃大火切断了退路，逼迫众人往前行进。暮云担心敌人使用幻术陷阱，让久悠用神镜探照前路，谨慎行事。来到栈道处，舒莞儿和丈夫黄汉卿严阵以待，浪费一番口舌试图劝众人投降，然后指挥战斗甲胄进攻过来。此战建议练至34级挑战，敌人数量增多，在前场的基础上多了两个Boss级别的火甲兵。在开始给火甲兵降攻降防，如有玉澧还可以群体降攻，然后尽量用群攻招式打，迅速清掉普通机甲兵，再集中力量打后排的两个火甲兵，用太阴属性的攻击克制它们。

战斗结束后，黄汉卿和舒莞儿夫妇逃走，山崖顶出现蜀军弓箭手，为首白发苍颜的将军正是赵云。暮云想起义父徐庶的嘱托，避免和故友赵云交锋，不想却会落在他的手里。黄汉卿又是一番口舌劝降，曹叡宁死不降。众人身后是熊熊烈火，前面是万丈深渊，这时山崖上的赵云下令放箭，暮云暗道不妙，兰茵的手掌突然抵住他的后背，贯入的真气奔腾如波涛，推动体内的剑气射向山崖。

徐暮云醒来时身在河岸，他不敢相信自己的剑气居然劈开了整座山峰。方才发动剑气的时候，心智一片空白，发生的事情全无印象。就在众人离开山谷之时，金毛妖狼在远处默默注视着他们……

【赤岸】道具收集

『后段』轮回盘、白玉琼浆、诛刺、灵芝。



第十一回 刃迎谜解 洛阳街市析谜句 功败垂成 渭水谷道幻纸卒

赵云率部南撤，赤岸一战深深地震撼了他，决定为蜀汉成立一支特殊部队——飞羽。诸葛亮回到汉中，自贬三级，挥泪斩马谡，以明军纪。第一次北伐在败战的阴影下黯然落幕，赵云也在一年之后病逝，名将凋零，诸葛亮悲痛不已。

暮云一行离开斜谷道，回到长安客栈。曹叡感慨此行有惊无险，死里逃生，但能一睹名将赵云的风姿，也算是无憾了。曹叡决定先行回京，暮云一行放松心情游山玩水，慢慢返回洛阳。

回到家中向徐庶讲述此行的经历，然后回到房间休息，家中的布置一如往常，令他备感温暖和亲切。是夜，再度

梦中和娘亲相会。

翌日，童年的玩伴秦规来找，说想要像暮云一样外出游历，但父亲给他出了几道谜题，解完才算通过考验。第一道谜题：春去三人是……，选“①个日字！”。前往后段找玉商阿日拿第二道谜题，选择“②貔貅”，拿到一张诗笺，字谜的答案是“②茶”。到茶摊找阿楚买茶，选择“③晨雾”，拿到诗笺，字谜答案是“①火”。前往武器店找铁火师傅，回答他的问题为“③七把”，拿到诗笺，字谜题答案是“①古”。在杂货铺前找到古韵堂管家，这回要帮他找东西：乐俑在客栈前的木桶里，马踏飞燕在市集的陶器摊前，玉带勾在后段张郃府对面。回去将古物交给管家，选择“①马踏飞燕”，管家交给秦规最后一张诗笺，暮云给予解释，秦规终于了解父亲的一片苦心，决定留在家里照顾生意。在回家之前，不妨前往练剑场逛逛，会看到韩龙在向久悠学习术法。



暮云来到洛水畔和兰茵一起柏乔的来信

回到家门收到一封柏乔写来的信，暮云打算找兰茵一起来看。来到张郃府，侍女说兰茵和芝茵往洛水畔去了。来到洛水畔找到姐妹俩，暮云将柏乔的来信读给她们听，不由回忆起三人的童年往事，那永难忘怀的点点滴滴。芝茵也触动心事，一人留在洛水畔吹风梳发，想念着那个人和蔼的微笑……

和平的日子没有维持太久，孙权举兵袭击曹魏南境，与此同时诸葛亮发动第二次北伐。这天，暮云前往曹侍中府，曹叡说蜀军再度入侵，据关右的曹真所说，敌人在暗中修复陈仓故道，那边情势危急，张郃已率部驰援，让暮云也去探查一下。

●伙伴事件：娄桑⑥－水落石出

开放时间：前往陈仓；完成事件“过往烟云”。

在南阳渡口遇到刁褚在喝霸王茶，娄桑让他辨认丁叔留下的钱袋上的图案，刁褚曾经见过。前往箕谷村见到钱总管，得知当年败坏娄家产业的幕后主使居然是……前往洛阳刁家，娄桑要上前杀掉刁老爷，刁褚上前阻拦，他愿用自己的性命换取父亲的活路，娄桑将他击倒后黯然离开。娄桑的伙伴事件至此完结。



●支线任务：茶铺兄妹

开放时间：完成娄桑的伙伴事件后。

南阳渡口的茶铺兄妹从小感情甚笃，最近却因一件小事怄气。先和哥哥雍辰说话，拿到糕饼盒。再去找妹妹雍莹说话，然后将糕点分别送给鼓货郎、船家老舟、靳怀、刘老爹、裴逸、丹儿品尝，然后将众人的感想转述给雍辰，妹妹雍莹向哥哥发表了一番肺腑之言。重新进入南阳渡口找雍辰交谈，得到玄冥戒。

●支线任务：旧日流年

开放时间：前往陈仓。

在长安客栈和曾老伯说话，得知他的藏宝地图不见了。在长安街道和韵韵说话，然后到茶铺的板子后拾到不知名的碎片。前往洛阳后段乞丐那里，在树下拾到第二块碎片。前往南阳渡口，在茶铺左边的木车旁拾到第三块碎片，三块碎片拼起来像是一幅地图。

将身上的三块不知名的碎片交给曾老伯，答应帮他把宝物取回。前往子午谷的存档点附近，搜索石下挖到曾老伯的宝盒，回客栈交给曾老伯，得到如意仙翁像。

●支线任务：黑衣剑客

开放时间：前往陈仓～从陈仓返回长安客栈。

在箕谷村和庞老爹谈话，得知强盗趁村民耕作时到村里抢粮，几个青壮年想去剿灭强盗却被庞老爹劝止，暮云决定帮他们追回粮食。来到子午谷找到三名昏倒的强盗，原来有人先行把粮食给抢走了。立刻回村找庞仲，看到黑衣男子（莫大哥）向爹娘道别的情景得到轮回盘。如果再从陈仓回来后再到村里，则会影响到后续事件的奖励。

※如果达成莫大哥和爹娘道别的剧情，再和村中的商人谈话，则会开放箕谷村的驿站功能。

蜀军攻至陈仓城下，诸葛亮计谋施尽毫无进展，再加上秦岭大雪补给艰难，他不由心力交瘁，坐困愁局。是



暮云运用剑气祭出一道屏障躲过炸药的轰击

时，费庭和黄汉卿夫妇得知陈仓战况，一起赶来协助友军。

暮云一行来到渭水谷道的魏军营地，士兵说没有船可供搭乘，只有由陆路前往陈仓了。在途中，芝茵向兰茵打听曹侍中的真实身份，并说感觉到那只金狼的气息，叫兰茵通知暮云小心些。正说话时兰茵望到山坡上伫立一人，却是费庭，他放出几只纸人攻击众人。

此战建议挑战等级为34级，纸人每次登场5个，共能刷出5批。它们属性较杂，并且它们的攻击往往附加异常状态，夜长梦多，建议用范围技能快速清理，每批留一个，补完生命、体力和灵力后再杀掉换下一批。

战后黄汉卿和舒莞儿夫妇赶到，还带来他们的宝贝儿子黄采儿射箭挑衅，不过他们无心恋战，赶往陈仓救援诸葛亮去了。沿山道追过去，找到正运输攻城器械的黄汉卿等人，黄汉卿用自己特制的甲胄投入战斗。此战难度较大，建议挑战等级为36，多备恢复药物。黄汉卿使用的全是范围技，每次轰击过后的首要任务便是回血，小心行得万年船。当他蓄势攻击时，观察他身周的光圈，泛红是轰击前列，泛黄是轰击后列，及时变换位置躲闪。



双方正相持不下，这时蜀兵跑来传信，诸葛亮已下令撤兵。功败垂成之下，舒莞儿很是不甘，用炸药掩护众人撤离，暮云释放剑气作为防护之壁躲过劫难。此时暮云体内的剑气愈加充沛，并渐渐能控制它了。往前沿山道下去，在岔路末端陆续找到黄汉卿、舒莞儿，不过他们都是纸人变化的。最后在迷宫的最东南找到费庭，对话进入战斗。假费庭和假黄汉卿的防御和仙防值都是999，不过血量只有10点，建议用多段攻击来打。

黄汉卿等人逃走，大家都很佩服他们的能力，徐暮云相信等体内的剑气持续成长，终有机会将他们一举歼灭。芝茵建议让兰茵导引暮云体内的剑气，以加快剑气的觉醒和控制，但兰茵对暮云上次爆发狂乱仍然心有余悸，不肯如此做。

【渭水谷道】道具收集

450钱、天创药、神秘果、天师诫、680钱、灵山雪参。



第十二回 被发缨冠 失手足泪干肠断 碎玉沉珠 燃火开石裂云穿

在关右的一座道观中，一名道士正在给孩童们布道，一只金色妖狼走进大殿，卧在地上聆听道人的话语。道人劝它抛开贪执之念，才能返璞归真，修成大道。

暮云等人来到斜谷口客店歇脚，收到曹侍中的传书符鸟，于是动身返回长安客栈。见到曹叡，发现之前在汉水和赤岸见过的磐儿加入到魏军阵营。暮云心里存疑，但看兄长心意已决只有作罢。曹叡随后说出准备在魏国境内坚壁清野，以持久消耗战来拖垮远路征涉的蜀军。

10天后，暮云收到柏乔写来的书信，想让他前往祁山堡一晤，大家商量后即刻动身。

●支线任务：黄耆老道的野心③

开放时间：前往祁山堡找柏乔；曾经打败过老道并贩卖给他过妖怪。

老道故态复萌，继续驱使妖怪为恶，暮云只好再将他打倒一次，劝其向善，得到蝶仙和白玉龙纹佩，以后仍可继续贩卖妖怪给他。

●支线任务：中饱私囊

开放时间：前往祁山堡找柏乔；完成支线“黑衣剑客”。

在箕谷村找庞老爹谈话，得知他正为地主催缴粮食而犯愁。前往长安客栈找地主女儿虞琇谈话，她认为村民每年谎报灾情，好少交租粮。回村里和庞老爹谈话，发觉事有蹊跷，于是到长安请虞琇到箕谷村，和商人、村民三方对质。真相终于大白，原来是商人收租时中饱私囊。如果在“黑衣剑客”事件中，曾看到莫大哥和爹娘道别情景，除了灵山雪参，还能从庞仲手里拿到燕舞双飞，是娄桑的最强武器，攻+190。

来到祁山道前段，在木桥上遇到一只大乌龟——赑屃王，它就是一只血牛，只会单体攻击，慢慢磨死。在祁山堡和士兵谈话，得知武都郡遭到蜀军的袭击，柏乔率部驰援去了，于是暮云一行动身前去增援。来到武都郡军营，



在祁山道的桥上遇到一只大乌龟



撮合三方对质，解决了箕谷村的粮租问题

得知武都郡城失守，柏乔赶往阴平去了。

●支线任务：雪中送炭

开放时间：到白水谷找柏乔～离开白水谷。

在武都郡军营和军医阿颜谈话，然后再到白水谷营地找柯大夫，得到鬼绫罗。此时柯大夫开放补血功能。

此时蜀汉的飞羽部队已经成立，它是正规军编制外的一股神秘而特殊的精英部队。飞之部中，费庭化名为商横，黄汉卿化名为祝犁，其他的还有尚章、端蒙和昭阳。如今飞之部的五人聚首一处，准备歼灭柏乔率领的增援部队。

暮云等人来到白水谷前段，找到在此扎营的柏乔，劝他小心蜀军那些擅长幻象和陷阱的人。夜晚时分，三人促膝而谈，这时士兵来报，东北方的山岭有绰约光影，疑是蜀兵扎营，暮云决定前去调查。

在白水谷前段的末端遇到端蒙，这位暗红衣装的女子异常凶猛，血量高出招快，且有群体高伤害的“飞刃破百邪”，战前须准备足够的不死泉水来群疗，或者保住淳于大夫的命是最重要的。端蒙的属性是幽冥，战





杨宠说柏乔已经赶往阴平郡救援了

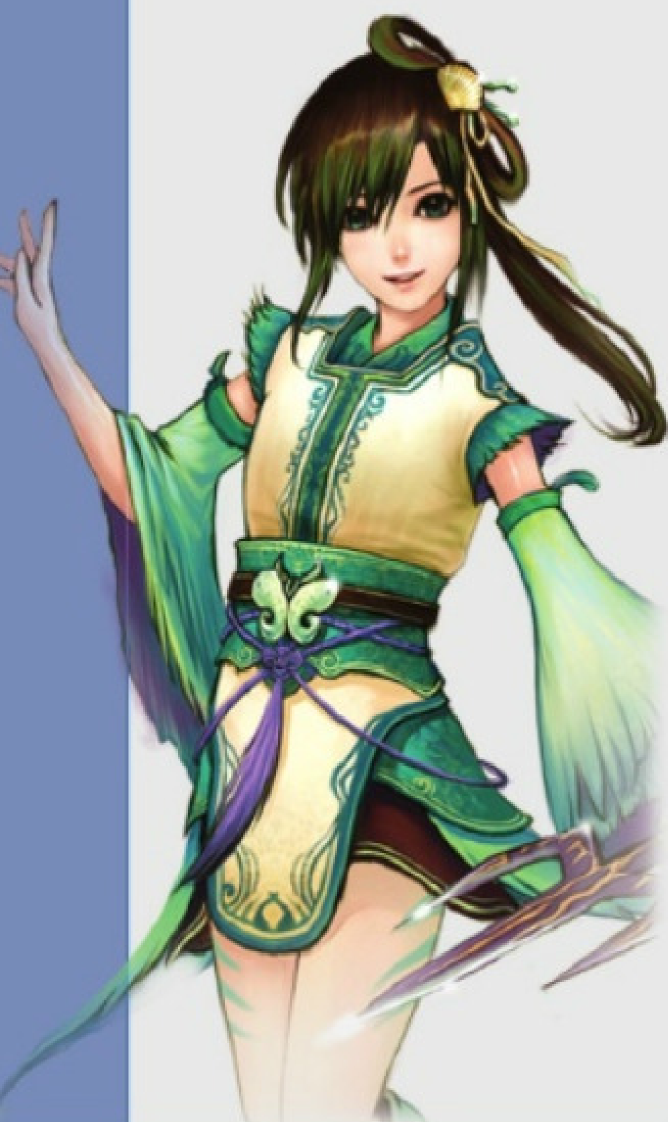


一身红甲的端蒙攻击迅猛强悍

斗前给队员装备玄阳武器吧，给她中混乱的话就好打多了。

端蒙走后，回味她的话感觉有些不妙，于是折返营地，发现这里已被烧毁，柏乔下落不明，徐暮云为此自责不已。在附近的山谷中搜寻柏乔的下落，及至天明仍无线索，于是朝着白水谷的深处探索。

来到白水谷后段，在存档点将暮云换到后援位置。往前走不远，金狼出现扑倒暮云夺走剑气，接下来的战斗较端蒙要容易些，血量少了三成，且攻击花样也不多。将金狼打跑后，芝茵留下来照顾负伤的暮云，久悠和兰茵则继续寻找柏乔。与此同时，商横在溪谷用纸符幻化了假暮云，柏乔中计，被祝犁的机关射杀。



兰茵正照顾暮云休息，没想到金狼去而复返，芝茵不是它的对手，危急时刻曹叡和磐儿赶到。磐儿将金狼击退后，施法加速暮云体内剑气的觉醒。暮云赶到溪谷见到死去的柏乔，感到无比的震惊和悲痛，这时看到山谷上方偷袭的身影，连忙追赶过去。

暮云运用强大的剑气杀死了祝犁，并俘虏了他的儿子黄采儿。暮云失魂落魄的回来，陷入无法自拔的悲痛之中，回到营地见兰茵，兰茵劝他放了黄采儿，暮云没有同意，打算利用这孩子将其他人引出来，替柏乔报仇。

【白水谷】道具收集

『前段』1150钱、灵芝、退魔香、土地神符、归元花露水、龟蛇旗；『后段』金创药、神秘果、百年地捻根。

曹叡得到阴平郡失守的消息，打算马上去见援军统帅，临行前让暮云到武都郡的军营躲避蜀兵的锋芒，并请他不要杀死舒莞儿和商横，希望能让他们为魏国效力。

※此时和白水谷后段的独目鬼交谈，可开放妖怪贩卖功能。

●支线任务：华胥梦天②

开放时间：从白水谷往杨宠营地后。

在渭水谷道遇到一名缅怀过去的单身女子，将身上的半块玉佩交给她看，并把褒斜谷男子和灵犀花妖的事说给她听，那女子说她就是灵犀，那男子已在几百年前去世了。原来，暮云遇到的是他们两人的过去，好诡异的剧情！把半块玉佩交给她，得到归元花露水。

再次和灵犀交谈，将身上的《华胥梦天记》送给她，得到五方来去鞋（速度＋35）。

●支线任务：疑墓之秘

开放时间：从白水谷往杨宠营地后。

在铜雀台墓地和阿昆说话，得知阿庞听到墓里的凄厉叫声，跑进陵墓调查一去不归。进入陵墓迷宫，避开按固定路线行走的鬼魅的视线，遇岔路右转，路上有很多钱可拿，不过得谨慎行动。在迷宫深处看到阿庞正在和幽魂争吵，打败幽魂后从宝箱里拿取须弥琉璃甲（防御＋170）。注意：如果被鬼魅发现10次，则事件关闭。

暮云一行离开白水谷，将黄采儿押送魏军营地，然后到营帐里休息。夜半时分，兰茵到牢里探望黄采儿时发现暮云在劫狱，赶来的久悠识破他的身份，原来是商横变化的。商横带着黄采儿借烟遁逃走，暮云赶来救醒兰茵和久悠，一起追到帐外遇到阻击的昭阳。

建议队员等级练至40级以上再挑战，这样能学会高伤害的单体攻击武技和仙术，打起来会轻松些，当昭阳被打至2/5的血量时会逃走。芝茵说之前看到一道黑影溜出军营，慌乱中跑往断崖那边，众人于是沿着山道追



磐儿赶来击退金狼，救下暮云一命



一怒之下的暮云用剑气斩杀了祝犁


暮云答应和舒莞儿交换人质



击过去。

找到商横进入战斗，商横会躲在一堆纸人后面，纸人会无限增援，杀不光，只有直接攻击后面的商横了。由于仙术有无视后列伤害减免的特点，所以此战派仙术攻击的队员主攻，而武技队员辅助战斗，负责降攻降防和喂药的工作。

商横跳崖逃跑，徐暮云在黄采儿的身边拾起一只葫芦，不由想起柏乔送给自己的那只，心中感到一片迷惘，不知自己该不该拿这孩子当作人质。翌日清晨，暮云收到舒莞儿射进营帐的信，舒莞儿希望以投诚来换取儿子的性命，暮云不顾伙伴们的劝阻执意赴约。

舒莞儿在交换人质后，上前抱住了暮云并引燃身上的炸药，打算和他同归于尽，不想暮云有剑气护体，在震天的爆炸之后，暮云缓缓走出了硝烟。

与此同时，曹叡说服援军首领郭淮退兵，实行坚壁清野策略来消耗蜀军实力，将蜀汉拖进毁灭的深渊。徐暮云得知魏兵放弃了阴平和武都两郡，想起曹叡临行前的嘱咐，觉得他如此做定有深意，决定前往祁山堡问询究竟。



终回 一轮月朗 恬惆恩仇可消解 几阵风凉 寥落伤悲难释怀

※此时前往洛阳武器铺，将身上练满的岩蚁交给铁火师傅，可换得暮云的最强剑封日冥泉（攻＋220）。此时是游戏最后的自由活动和整备时间，建议将所有的支线剧情完结，长安的“DOMO小组”也是时候解了。

●支线任务：DOMO小组

开放时间：娄桑的伙伴事件“追查真凶”后。

长安客栈掌柜打算修缮被烧毁的房屋，交给他100根木材后再和街道的佟三说话，便可进到旁边的民居拜访DOMO工作室，里面住着游戏开发人员，访问顺序不分先后。

小海鸡：要帮她找到躲在工作室里的5只小鸡，捉全小鸡交给她，得到小海鸡的游泳圈。

FATMAN：在完成小海鸡的任务后与之谈话，帮他去捉大公鸡，它会跑两次，一次在佛手后面，另一次在小海鸡身边，捉到后交给FATMAN得到劈里啪啦电击器。



某飞：他自称有神奇的眯眯眼，能看穿人的经历，选择“见识”他的新技能，得到化虎肮阿飘。

弗克斯：他说有仙灵朋友要到另外的世界冒险，想打听一下那世界的情况。答案他的问题选择“宇宙怪蛙”“美术”“新台币”“魑魅”，得到仙灵肮阿飘。

爱玩的疯狂达：他在回味令人感动的游戏岁月，回答选择“火凤凰”“江如红”，得到3000钱。

麟翔：对话拿到一份新产品——奇怪的药水。



决战之前，还是尽快完成DOMO小组的支线吧


在鬼火幽幽的院子里和开发小组的人交谈

阿观：对话选择“②蒲公英小姐”，得知她的限量版小说搞丢了。和楼前的任性门说话，让它帮忙传送，结果回到大地图，前往黄土高地的西南边拾到言情小说，回工

作室还给阿观，得到精美书签。

豪哥：他在设计祁山堡时掉了一件铠甲，于是前往祁山道迷宫，在瀑布下的宝箱里拿到豪哥的铠甲，回去和豪哥对话可以保留铠甲。

立暘：他想知道围墙上有几座石像，对话选择“②五座”，得到魑魅肮阿飘。

长宪：颜色大考验，选择“①绿色”，得到蝶仙肮阿飘。

小狐狸：答应帮她催几名没有交研发日志的组员，分别和小罗、家铭、Yui Suzuki对话，回来向小狐狸汇报，得到仙气返魂香。

木子人韦禾呈：对话后得到童子肮阿飘。

蘑菇Z：他想要加薪，给他3000钱得到碰仔肮阿飘；若给他木材则得到草药（会影响隐藏事件）。

首席：和他打上一架，获胜后得到12颗鸡蛋。

凯文：送给他溶石魔羽，得到白玉琼浆。

家铭、Yui Suzuki和小罗：都是一般对话。

志豪：可选择听历代轩辕剑游戏的战斗音乐。

毛叔：可选择听历代轩辕剑游戏的剧情音乐。

隐藏事件：完成工作室所有人员的任务，和小狐狸交谈得到仙气轮回盘和九命猫脑浆。



兰茵的四连击武技“残霓噬月”

蜀兵顺利攻夺了武都和阴平二郡，诸葛亮的第三次北伐以胜利落幕。在一处破败的道观中，商横请求道人允许使用禁忌心法，来为死去的挚友黄汉卿夫妇报仇。道人警告如此做法会使他失去一半的功力，并失去有关那俩人的记忆，然商横心意坚决，道人无奈的出手解开了他身上原来封闭的心法气门。

在祁山堡见到曹叡后，众人在城堡中休息待命，不久得到蜀军胜利的消息，暮云一行决定返往洛阳。

※此时将血芝麻练满，并身上有12份木材的话，和祁山堡里的军商对话，可得玄雪霓裳。

来到祁山谷口再度遭遇金色妖狼，暮云发出的剑气居然被它吸收，众人于是合力与之一战。此次暮云对金狼仍然没有攻击力，因此在战前将暮云移到后援位置，以免造成队员的战力下降。金狼这回追加了“金霓断空”和“万剑疾锋”两招，前者有一击推倒的效果，因此及时用返魂香和金创药来救助是必需的。后者则是蓄势攻击，注意光圈的微妙差别，纯黄色为攻击前排，黄色里稍微的泛红则是攻击后排，及时调换队员的站位。战后金狼逃逸，众人往祁山道后段追去。

【祁山道】道具收集。

『后段』神秘果、天女丝巾、百年地捻根、天创药、金罡磐龙铠、轮回盘、归元花露水、九命猫脑浆。


暮云施展大绝技“轩辕服太虚”攻击魔化后的商横


暮云倒在兰茵的怀中睡着了

在迷宫后段的存档点这里练到48级以上，否则后面会打得极为辛苦。这里练级是蛮轻松的，钱多就买点诱敌女娃来刷，很多队员会中度群体攻击招式，一片片轰就是了，缺灵力和体力就去存档点补满，连药都省了。在练级的同时将大绝技蓄满，留着最后的决战用。

追到后段迷宫找到商横和金狼，原来金狼是商横变化的幻影。最终的决战开始，前期的魔化商横实力一般，伤害不过六七百点，我方及时喂药恢复就是。要小心的是“噬影寒霄”，有灭团的威力，如果有破元仙露、轮回盘、九命猫脑浆之类的名药就不用吝惜了。给他降完攻击和速度，全部用中高度单体攻击打。将他打倒后，他吸收魔力变化成一只大魔王，这才是真正战斗的开始，伤害有所提升，并追加“万邪归一”的蓄势群攻大招。这是最后的一战，将全体队员的大绝技释放，然后全力将他推倒吧。

终于打倒了商横，暮云并没有动手杀死他，他觉悟到柏乔是死在战场上，并不是他们的错，大家所站的立场不同，那种死去亲友的悲痛感觉却是相同的。商横告知此役之后，他将付出入魔的惨痛代价，失去朋友和仇敌的所有记忆，看在相识一场的情分上，提醒暮云注意飞羽这边，有和他一样拥有强大剑气的人。

兰茵来到少室山，将柏乔当初托付给她保管的信札销毁，希望在暮云的心中，柏乔永远是最敬爱的朋友。三棵松下，暮云遥望星空，回忆三人一起度过的往昔日子。兰茵坐到他的身边，依偎在了他的怀中。

星辉下，夜风里，传来芝茵那清婉空灵的歌声。在梦里，暮云扑在了娘亲的怀中痛哭失声……兰茵望着怀中熟睡的暮云，轻抚他的脸庞触摸到一行冰凉的清泪。在那遥远的云之彼端，似乎有个人在默默的守护着他们……

乾坤一技

PES2010长传技巧图解
Pro Evolution Soccer 2010

■四川 小贝

与前作相比，PES2010中电脑的身体被大大强化，这使得中路渗透这套打法变得异常困难。那么该如何调动电脑的防守兵力，找出空当所在呢？这就需要运用长传。下面笔者就长传的点位选择和传球时机以图解的方式为大家说明。

1.点位

当己方进攻时，一次漂亮的长传可以在不过多调动防守兵力的同时，有效提高进攻效率。前场接应的球员通常会有防守球员包夹防守，皮球的最佳落地应该是在接应球员的正前方（图1～图2）。由于PES2010中的防守球员会“群体”协防，因此我们需要尽量避免和防守球员发生身体接触。最为理想的情况是让球员接球后直接打门。如果皮球的落点不好，可以做适当调整，将门将的重心吸引到一侧，再反方向射门（图3～图4）。为了尽量提高皮球落点的准确度，传球的位置不宜离禁区过远。大禁区角外60°的区域是最佳的传球区域，如图2中的黄色区域。


下底不一定是最好的选择，要给前插球员一定的迎球距离


斜45° 长传能够穿越整条后防线


停球后向门将的一侧移动


最后将球射向门将出击的反方向

2.时机

当我们跑到“最佳传球区域”前时，通常会有防守球员贴身防守。如果仍然勉强长传，那么落点的精准度会受到很大影响。遇到这种情况时，最简单也最有效的方法就是控制传球队员朝着边路斜向跑动。由于跑动路线为一条斜线，当玩家跑到传球区域时，电脑如果要上前封堵传球，就必须多跑一段距离，那么玩家就有足够的传球时间和空间（图5～图7）。


边路球员斜向跑动，拉开与防守球员之间的距离


当中路球员开始前插时，斜45° 传球


门将很难对近距离的头球做出反应

3.机会

很多玩家到了前场后，就会产生一种“单干”情结，很是喜欢带球过人。其实只要合理分球，就会创造出很大的空当，最后再利用一记长传终结对手。这种打法特别适用于初学“实况”的玩家，不用投入过多的进攻兵力，就能取得很好的效果。

①如图8所示，在中路加速带球吸引防守兵力。观察到边前卫插上后分球，接着跑到大禁区角“最佳传球区域”斜传，这时你会发现禁区里的防守很空，很乱。

②如图9所示，在前场获得界外球机会时，通过小三角配合拉开空当后向禁区内斜传，后点基本没人防守。

③如图10所示，如果已经跑过“最佳传球区域”，可以一边继续向前跑，一边等待后插的队友。利用脚后跟将球传


通过盘带吸引防守拉开空当，并及时分边


通过前场界外球打出漂亮的三角配合


吸引多名防守球员后，用脚后跟将球传给后插上的球员并斜传

给后插的队友，接着斜传，后点依然没有任何防守。

④如图11所示，当前场的进攻球员数量明显不足时，切忌不可强突。在中路纵向带球（不用加速，只要控好球），待边路球员插上后，分边斜传，中路的抢点成功率同样很高。

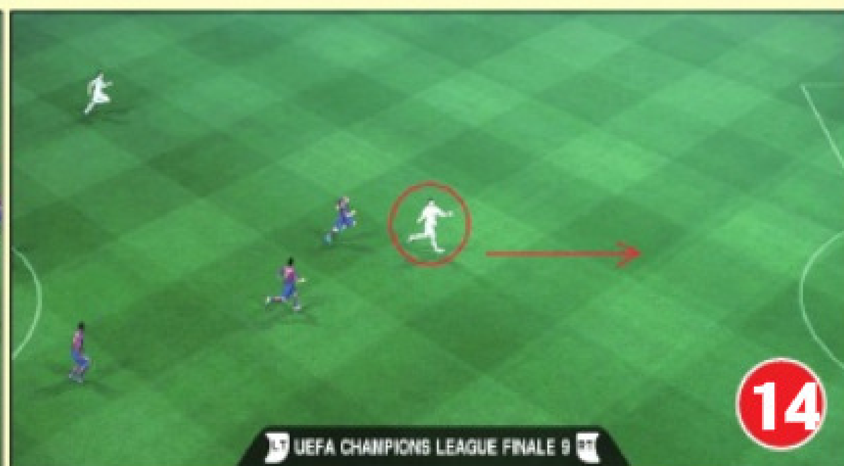

中路的纵向跑动同样可以为边路拉开空当

4.特例

除了上面在进攻中运用到的长传外，下面笔者再为大家介绍一种在防守中使用的长传。控制边后卫（选择边后卫的好处在于不会吸引电脑的后场球员立即后撤）在己方半场纵向带球，待与中圈位置平行时，再斜45°长传。如果你运气足够好的话，遇到对方没有拖后的中卫或中卫速度较慢，那么你会很轻松的获得单刀球机会（图12～图14）。


斜45°带球至与己方中圈平行的位置


当己方前插球员与对方后防线平行时，转身并斜传



接着就是单刀并完成破门

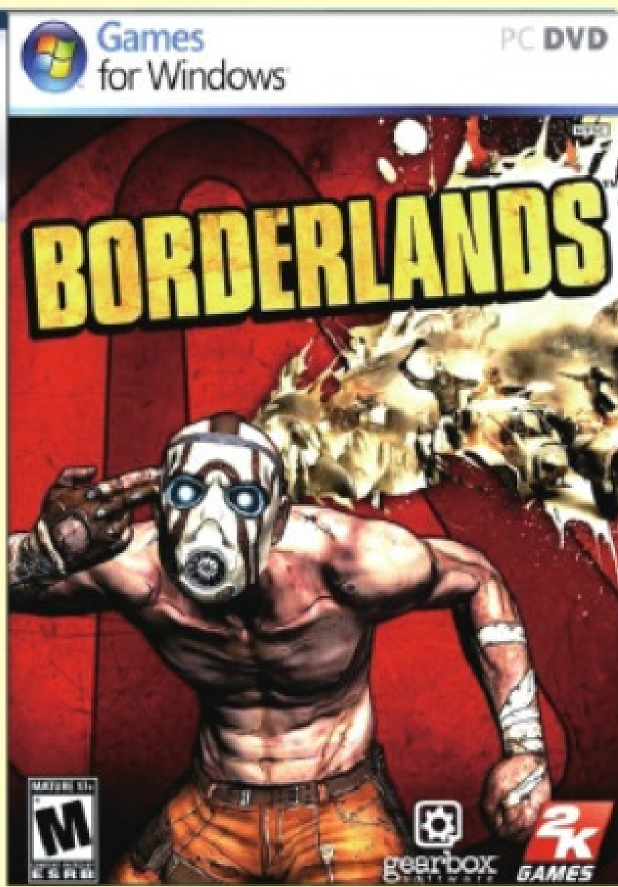
5.操作

上面所介绍的长传操作非常简单。首先跑到传球区域，让球员正对传球的方向，接着力量蓄满，待皮球即将出脚时，按方向键“↑”传远点，按方向键“↓”传近点。由于后点的防守漏洞较大，推荐大家优先选择传后点。



秘技屋

秘技 边境之地



这是一款以刷装备为主要乐趣的第一人称射击游戏，它全面借鉴了“打怪练级穿装备”的传统ARPG特色，在满足玩家对好装备和高等级渴求的同时，更带给玩家“爆头秒杀”这种恃强凌弱的快感。如果想要在游戏中激活以下秘技功能，需使用文本编辑工具打开游戏安装目录\Borderlands\WillowGame\Config下的文件WillowGame.ini，修改相应字段的取值后保存文件即可。

生命值不会低于1点：将“bDemiGodMode”的值改为“true”。

设置武器槽容量：将“WeaponReadyMax”的值改为2～4之间的一个数字。

增加背包容量：将“InventorySlotMax_Misc”的取值改得更高。

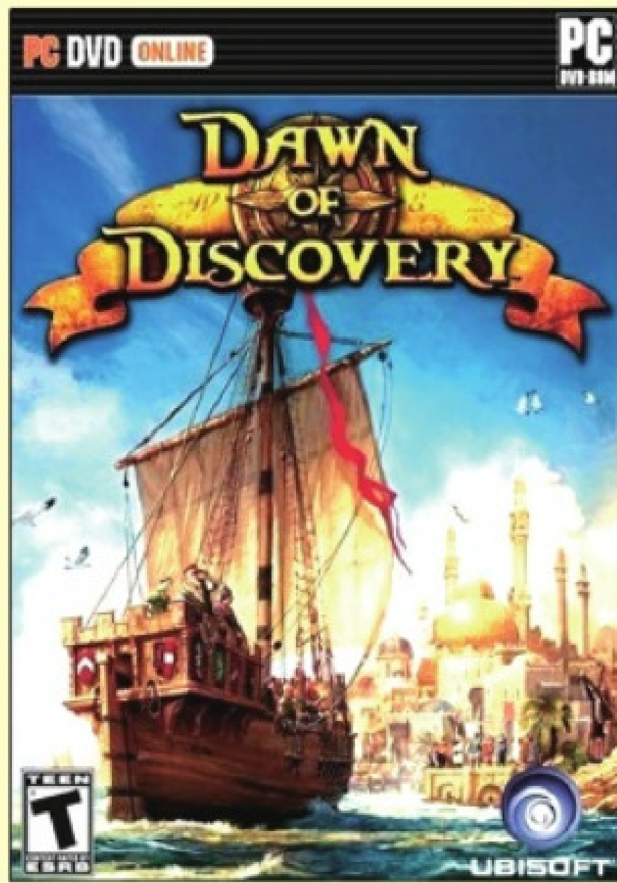
开启队友误伤：将所有“bIgnoreFriendlyFire”的值都改为“false”。

开启NPC误伤：将所有“bIgnoreNPCFriendlyFire”的值都改为“false”。

关闭Boss回血：将“bBossesRegenHealthOnReset”的值改为“true”。

当有人阵亡时复活所有玩家：将“bResurrectAllPlayersWhenOneDies”的值改为“true”。

秘技 纪元1404——探索曙光



这是一款模拟经营类游戏，以虚构的一段十字军东征故事为背景，玩家扮演一位欧洲领主的助手，以自己无敌天下的经营能力为揭露红衣主教及其爪牙挑起战争的阴谋作出了贡献。在游戏中隐藏了一些有趣的秘技功能，具体如下。

1.将你的船改名为以下名词之一，就可以得到10个宝石和1个成就，这些名词有：Discovery、Galactica、Ghost Ship、Grampus、Heart of Gold、Hispaniola、Nautilus、Nostromo、Pequod、Red Five、USS Enterprise、U-96、Basin City、Gotham、Innsmouth、BonanzaCreek（如果你使用了这个名字，就会显示一行文字说本游戏无秘技，同时你还会得到一个“作弊者”的称号并获得作弊成就）。

2.在游戏时将系统时间设置为以下日期，就可以得到10个宝石和1个成就，这几个日期是：1月17日，2月16日，3月15日，4月14日。

3.如果在以下2个时间段开始游戏，就可以得到10个宝石和1个成应，这2个时间段是：11月11日上午11点11分，凌晨3点到5点之间。

4.如果能够达成以下目标之一，也可以获得相应的成就，它们分别是：建1000座农舍；连续游戏24小时；抓下500张以上的游戏图片；看1小时明信片；采用近视点玩2小时；采用中视点玩10小时；采用远视点玩20小时；暂停世界250次；摧毁2500艘敌船；加速游戏1小时。

林晓：晨雨过后，北京有些潮湿的微凉，扑面而来春天的气息。这是否一个欣喜的"一年之计"呢？信箱里的来稿陆续多起来，喜欢写作的人总有那么多，同样令人欣喜。本期作品又是一篇《生化危机》的衍生小说。作者说他"写的时候很爽，因为借人物发泄了一番；写完了还有点意犹未尽。"这实在是写文最理想的状态了，一气呵成，文意贯通，不错。

此间的丧尸

■四川 fangby

这已经是李昂第三次被炒鱿鱼了，理由跟前两次一样。这是一家大公司，尽管李昂只是一名清洁工人，但他依然很自豪。

今天一早，李昂来到办公室，刚刚拿上扫帚，就被人事经理叫了去。经理只有四十来岁，眼睛习惯性的眯成一条缝，偶尔闪现的目光透出生意人特有的狡黠、圆滑。经理招呼李昂坐下，满面笑容道："祝贺你，李昂。你有了一个去其他地方学习工作的机会。"李昂想起这几天公司里传言将要外派员工去国外进修，心忖莫非这馅饼砸自己脑袋上了？自己脑袋也不大呀。忙做出一副受宠若惊的表情，说道："派我去进修吗？我刚进公司没多久，又是扫地的，这样会不会让人说闲话呀。不过所谓不招人妒是庸才，我是一点不在乎这些流言蜚语的。准备派我去哪个国家？美国、日本还是意大利？我个人是比较喜欢意大利的。"

经理依旧笑着："你被开除了。"

"Tell me why！难道就因为我不是人？"

经理点点头，敛去笑容，"没错，因为你不是一个人。"

李昂是一个丧尸。他也不知道是否应该用"个"这个量词，《丧尸基本法》里没有涉及此问题的相关条款。但用"条"容易联想到狗，"头"意味着猪，"只"则可能是指小强了。再想到人类也经常称呼同类为"这个人"，可见说"这个丧尸"也算是贯彻了基本法的核心精神，那就是丧尸享有和人类一样的权利。

丧尸是一个93年前出现的新物种，据说是由于部分人类因环境污染而发生突变，这才产生了丧尸，最初的丧尸通过咬人来增加数量。不过真实情况是否如此，就不得而知了，正如有谁能确定美国人一定登上过月球呢？民间传言丧尸是由于全球最大的太阳伞制造公司——安布雷拉——秘密开发的一种病毒，在进行人体实验时失败，以致试验体变异而产生。鉴于野史一向比正史更有群众基础，当年老百姓们普遍认可此说法，这也导致了安布雷拉公司的倒闭。后来有名为"Cup控"的公司制作了一款名为《生化危机》的游戏，即是以此事件为蓝本。该游戏充分利用人类潜藏的杀戮欲和当时社会对丧尸普遍的厌恶感，一举创造销售奇迹。该公司也借机由塑料杯制造企业转型为游戏开发公司。

丧尸出现之初，人类本着"本是同根生，相煎何太急"的古训，尝试通过药物治愈其不良变异，然而随着丧尸嗜血性的发现，人类开始了对丧尸的杀灭。丧尸虽然通过变异获得了远超人类的生理能力，但依然敌不过枪炮的威力。就在行将灭绝之际，被后世尊为丧尸之父的威廉博士站了出来，呼吁人类社会应该给予丧尸足够的丧尸权。威廉博士用严格精密的推理论证了丧尸与人类的同源关系，并在大尺度上证明了人=丧尸，这一切都最终导致了《丧尸基本法》的诞生。基本法赋予丧尸以丧尸权，该权与人权一样拥有法律的保护，基本法详细阐述了丧尸在人类社会生活的方方面面。经过近百年的繁衍发展，丧尸逐渐出现在了人类社会的各个角落，从事着各项工作。一如德国人认为犹太人抢了他们饭碗，部分人类对于拥有特异能力的丧尸心怀怨恨，想方设法制造小鞋给丧尸穿。李昂无疑是其中的牺牲者之一。

收拾好东西从公司出来，站在川流不息的大街上，李昂有点儿茫然。对他来说，找工作是头等大事，可接二连三的被炒让他的职业评级越来越低，这意味着工作将越来越难找。

"我要去告他们歧视丧尸，这是违反基本法的！"李昂愤愤地想。

说干就干是李昂的性格特质。他先到超市买了一盒最便宜的人造血液，又买了一支血糕。李昂边吃血糕边想着："我应该先去丧尸权益保护中心投诉。"

丧权保护中心仿佛是昔日起义者在敌占区开设的地下组织，若没有叛徒带路，根本甭想找到。在电线杆子小广告的指引下，李昂七绕八拐终于找到了组织。中心秉承开源节流的思想，建筑面积不大，挤一挤勉强能坐下3个人。接待李昂的是个胖子，从他的外表看应该是一个人类。顺便插一句，分辨丧尸与人类的基本方法是观看脸部特征。如果脸部呈现出中了"面目全非脚"的症状，十有八九便是丧尸，反之则为人类。当然某些人类也具有此脸部特征，但比例跟中500万彩票的幸运儿基本是同一数量级，大可忽略不计。而据权威机构调查显示，目前越来越多的年轻人类倾向于将自己打扮成"面目全非脸"，新名词审定委员会将此类行为命名为非主流。

胖子热情地招呼李昂坐下，关切地问道："亲爱的丧尸兄弟，你的权益受到了损害么？你有权开口申诉，你所说的一切将作为我们为你讨回权益的证据。请相信组织。"

李昂嗫嚅道："组织就你一个人吗？"

胖子仰天打个哈哈，说道："当然不是。小兄弟有所不知，除了我这个中心主任在这坐台上班外，还有10多名在家办公的兼职员工，SOHO知道吗？"

"就你一个人坐台呀？那岂不是很累？"

胖子压低声音道："哎，这也是没办法的事，只能干一行爱一行吧。上头每年给我们的经费越来越少，现在全球代表大会正讨论取消此类机构的议题呢！说是我们这类机构没有设立的必要，丧尸不侵犯人类权益就万幸了，人类怎么会去侵犯丧尸的权益。要不是那些丧尸籍代表据理力争，这事恐怕早就尘埃落定了。"

李昂义愤填膺道："他们怎么能

这样！基本法明确规定社会必须建立健全的丧尸权益保护机构，他们这是违法！”

“小声点！”胖子拉住愤而起立的李昂，说道：“小兄弟，你太天真了。法律是谁定的？你不会真以为是广大老百姓吧？为什么制定法律？摆明就是拿来供人违反的。上面早就有人想修改《丧尸基本法》了。”说到这微微叹口气，又道：“威廉博士在你们丧尸界是了不起的英雄，在我们人类眼中却是个可恨的叛徒。哎，不说这些了，你的是什么事？”

李昂将遭恶意辞退的事情说了一遍，言辞已没有最初那么激烈。

反倒是胖子一拍桌子，“真是太混账了！这是典型的歧视！我一定要依法严肃处理。”

李昂投去感激的目光。

“不过，”胖子笑笑，续道：“在处理之前，我们还要开会讨论一下，研究一下。”

李昂似是而非地点点头。

三天后，李昂旁听了胖子组织的会议。除胖李二人外，与会的还有七八个面容憔悴眼神发直头发呈鸡窝状的年轻人，应该就是胖子所说的中心兼职员工们了。

胖子点了点人，站了起来，首先环顾四周，然后舔舔嘴唇，咳嗽一声道：“除张小力、王二狗因为单位不让请假无法前来外，所有员工均已到齐，达到法定人数。同志们，现在开会。”

下面传出稀稀拉拉的掌声，每个人都眯着眼拍手，拍完就耷拉着头。李昂心想，这不就是一群丧尸吗？还没我们精神状态好呢。

胖子丝毫不以为意，道：“下面我宣布本中心本年度第251号维权事件第一次会议的议题。”

李昂听到这，大吃一惊。这才刚开春，没想到这个看来很山寨的维权中心竟然已经办了250桩维权事件了，真是人不可貌相，山寨不可斗量。

李昂旁边一位仿佛猜到他在想什么，结束睡眠状态，凑过来道：“主任习惯从250为起点向后数，要个彩头。”说完便又垂下了头。

上面传来胖子的声音：“本次会议议题包括，一、什么是丧尸权；二、丧尸权的获得与失去；三、对侵犯丧尸权行为的界定；四、从丧尸权看本世纪人权的发展；五、文学作品中的丧尸权；六、生化危机通关感受。”

“下面请大家热烈讨论踊跃发言各抒己见一泻千里！”

“哎，李昂！你跑什么跑？第二次会议记得要来！”

远处李昂高声道：“不用麻烦了，你们好好开会玩吧，我有事去火星了，再见！”

转眼一月过去，李昂的维权行动毫无进展，也不知道胖子的会开到第几次了。这就是弱势群体的命运啊，尽管有时候部分幸运者得到媒体的关注进而改变了生活，但其中大部分依然默默无闻地徘徊在生活边缘。李昂又坐到路边，好些天都没吃过一顿饱饭，心中一阵感叹。

所幸丧尸都是孤家寡人，昔年作人时的父母早已亡故，没有赡养老人的责任；成为丧尸后无法生育，没有教育后代的烦恼。丧尸基本上是不死的，平日以饮用动物血液维生，不饮用问题也不大，只是会相当难熬。当然，这是没有外来暴力的状态，实际上近年来针对丧尸的犯罪事件呈上升趋势，不少丧尸死于枪械袭击。也因为丧尸正常情况下是不死的，因此当年人类同意不灭绝丧尸的条件之一就是严格控制丧尸的数量，目前全球大概有10万左右的丧尸。由于激进分子的袭击事件，数量在逐年下降中。最初10年，丧尸的待遇还算不错，那十年被称为丧尸的“黄金时代”。现在所有丧尸都经历过那时代，所以现在才备感落寞。

人是善变的生物，李昂想。他觉得现在丧尸就像是人类饲养的宠物，高兴时赏点吃食，不高兴就直接给俩巴掌。丧尸大多从事重体力劳动，谁叫他们体格强壮，不知疼痛，不知疲劳呢？

尽管丧尸不能生育，但仍然拥有爱情。李昂的女朋友叫艾达，当然也是丧尸。虽然也有丧尸和人类结婚的例子，但那已是神话传说般的存在。艾达在一家中文杂志社做编辑，她之所以能得到这个工作有两个原因：一是毕业于名牌大学中文系；二是整过容，就像被“还我漂漂拳”打过一样。李昂时常悲哀地想，艾达越来越像个人了。

考虑到最近艾达对自己爱瞧不瞧的态度，李昂感觉他俩这段感情有触礁的可能，当务之急是先找到工作，最好也能整整容。本来李昂觉得面目是天生的，没有改变的必要，而且《孝经》中也有“身体发肤受之父母不敢毁伤孝之始也”的句子，虽然自己现在的面貌不是受之父母，但面目全非之前总也是父母所生。他这才想起，自己也曾经是个人类啊。不过近百年过去，这些记忆早已模糊褪色了。上周李昂去一家饭馆应聘大堂服务员，老板直言如果我这是丧尸专卖店我一定用你，但我是做人类生意的，用你上菜怕影响客人食欲。这让李昂首次燃起了抛弃孝道进行整容的念头，把自己整成基努·里维斯不仅可以戴墨镜扮黑客拉近与艾达的距离，说不定还可以参加明星脸选拔，如果因此而进入演艺圈，拍拍偶像剧、唱唱歌、主主持、变变魔术，那可就发了。

整容需要钱，赚钱需要工作，可是工作在哪里？在确认自己不具备抢银行的技术后，李昂痛苦地直抓脑袋。背后的小卖部里传来新闻播音员万年不变的声音：“为构建和谐地球，为解决丧尸就业问题，全球代表大会今晨通过一项议案，强制各国设立专门职业培训机构免费招收丧尸进行职业培训，成绩优异者推荐就业。此议案即日执行，各国相关单位务必责成落实。”

李昂仰天长叹，看来老天爷开始关照我了。

一周后，李昂来到本地新成立的职业培训机构，递上丧尸证，报名就读。他问工作人员是什么职业培训，答曰组织有统一安排。李昂看到有不少丧尸来报名，其中不乏长得像韩国人的，一看脸就知道整过容。李昂走过去打招呼，“这位老哥贵姓？”

一个帅哥丧尸答道：“免贵姓陈。阁下是？”

“我叫李昂，幸会幸会。”李昂问道：“哥们儿，都有钱整容了还来这干嘛？哎，我瞧您有点眼熟。”

“呵呵，我拍过几部戏，唱过一些歌，算是演艺圈的人。”

李昂吸气道：“原来是陈老师，久仰久仰。您是我们丧尸界的偶像人物啊。怎么到这儿来……”

陈老师叹口气，“哎，我这容貌本也算不错，又认了个名人当干爹，之前混得也还风生水起。但演艺圈这点破事让我觉得很累，现在又流行丑星，今年得奥斯卡那个丧尸同胞，够丑吧？所以我有退出这圈子的打算了。”

李昂心想，真是人比人气死人。自己万不能跟人比的，现在连跟丧尸比都不如，别的同胞都得奥斯卡了，心中一阵黯然。口中问道：“那么您有何打算？”

“这不培训一下，我准备改行做摄影师。”

几天后报名截止，李昂们共48个丧尸被分到一班，开始了为期一月的职业培训，他们还不知道将被安排从事什么职业。上一次坐在教室还是当人的时候了，当年作为浣熊大学特殊刑事侦察系的优秀应届毕业生，李昂以5A的成绩被学校推荐到浣熊市警局工作，而这也是他一直以来的奋斗目标。李昂从小就爱看侦探小说，从福尔摩斯到波洛，金田一到柯南，狄仁杰到少年包青天，他们的故事李昂都烂熟于胸。每每想活学活用一番，无奈犯罪分子们的智商仿佛退化到比荷兰的平均海拔还要低，除了乐此不疲地进行体力犯罪外，都不愿动脑子了。为了避免这些通过无数挑灯夜读辛苦得来的推理知识从烂熟于胸变成烂在胸中，李昂决定报考警察专业，这样他才能尽可能地接触到大量案子，在实战中进行检验。不过现实总是残酷的，就在李昂踌躇满志前往警局报到的时候，他没有料到，他的同事已经等着将他变作丧尸了。

第一堂课名叫“丧尸生存法则”，顾名思义，是讲述丧尸必须谨记的一些立身之本。教室里没开灯，理由是为了省电。人变成丧尸后视力有往猫头鹰发展的趋势，移动速度则向乌龟看齐。黑暗中视物对他们来说是小菜一碟。既然全班都是丧尸，自然不用开灯了。

老师自然也是丧尸。从衣着来看，李昂认为这位老师可能来自阿拉伯世界。老师清清嗓子道：“各位同学好，我是你们的启蒙课老师，你们可以叫我本拉西。想必大家都拿到讲义了，上面写得很清楚，你们自己去看。我只讲一些重要的。”

“作为丧尸，我们拥有很多超越人类的能力，比如黑暗中视物，听力超常，强大的肉身等等，我本拉西可以负责任的说，如果赤手空拳肉搏，没有人可以胜过我们丧尸。”

“不过这世上还有种东西叫枪炮。我们的身体虽然不怕拳打脚踢，却也无法抵挡子弹的穿透，而一旦头部被击中，则会有生命的危险！”

“因此，丧尸生存第一法则就是：谁动我头我咬谁！”

李昂下意识摸了摸自己的头，基本法明确规定丧尸不得撕咬人类，否则立即处死，不过头真的很重要，得用其他的手段来保护。李昂开始思考自卫的方法，本拉西接下来的话他就没有听进去。

“丧尸生存第二法则：不要吃过期食物，不要喝牛奶，不要吃桔子。”

“不要出去打酱油，不要做俯卧撑，不要玩躲猫猫……”

生存法则课只上了一次，接着就是侦察课，主要讲了新到一个地方后应该遵循哪些方法进行观察、排险，以便在相对安全的环境下进行作业。比如查看目标地点周围可能的潜伏点，遇突发情况逃逸的路线等。这些李昂在大学时早已学过，基础扎实，很快就掌握了。

然后是搏击课。教授搏击运动学的史太聋老师举起比李昂腿还粗的胳膊，感叹道：“其实搏击是一门艺术，但很多人把它当成暴力手段，当成泡妞工具，这让我很痛心。我教你们的仅是基本的自卫手法，就是怕有的同学学了高级格斗术后出去招惹是非。想当年老师我力战午夜十二狂魔，那是何等威风，不过又有何用，我依然被冠以惹是生非罪并向十二狂魔赔礼道歉。唉，提这些陈年旧事干嘛。好了，下面我们首先来学习‘猴子偷桃’，接下来还有‘龙爪手’等基本自卫招式……”

上了一周课，李昂渐渐觉得枯燥。他迫切想知道自己将来究竟会被安排什么工作。这天，在书法课上，李昂终于忍不住提出了这个问题。

书法课老师笑道：“这位同学问的很好，为什么呢？因为他敢于提出问题，在学习的过程中，我们一定会遇到各式各样的问题，大大小小的问题，有的没的问题，这就告诉我们有了问题不可怕，可怕的是有了问题却不提出问题，没有问题反而提出问题。以至于有了问题的同学没法提出问题，没有问题的同学老是提出问题。这位同学，你还有什么问题？”

李昂赶忙摇头。

老师满意地微笑，接着开始授课。先是书法的起源，笔墨纸砚的历史，各朝大家的艺术分析，尤其是书法基本功的练习，这些东西让李昂头昏脑涨手酸臂疼。

半夜躺在床上，李昂默默回忆整个培训的过程，想要从中推理出培训的目的。

一上来就安排生存法则课，说明这份工作有危险；侦察课则说明其中涉及地形侦察以及反侦察以及伪装等；搏击课显然表示工作中有可能进行格斗。这几个要素让一个答案渐渐浮现在李昂脑子里。

莫非是间谍？！极有可能，训练一批丧尸去作间谍，一方面利用丧尸的身体优势，一方面丧尸无国籍，就算被发现也追查不出来历。但为什么还要学书法？缓解执行任务期间的紧张情绪外带陶冶情操？扯淡。莫非是艺术大盗，培训我们去偷流失海外的书法作品，因此要有一定的鉴赏能力？最近本国书法在全球收藏市场走俏，一轴王羲之的行书抵得上3幅凡高的《向日葵》。

这想法让李昂很是兴奋，觉得自己是为国家做了贡献。尽管这国家并不一定承认他。

至此李昂学习愈发努力，他的毛笔字写得龙飞凤舞，连老师都多次忍不住赞叹，并常常露出可惜的表情，李昂心想或许是老师觉得自己可以去做书法家逍遥过日而不必去从事危险的艺术大盗职业吧。

为期一月的培训结束了，李昂考核成绩全班第一。在结业仪式上，书法老师作了总结：“培训结束了，我很高兴这段时间能与大家共同学习。明天大家就要开始自己的工作了，之前有同学问你们将从事什么职业，”说到这看了李昂一眼，“我想有些脑筋快的同学可能已经猜到了。”

李昂心说，不错，我早就猜到了。

“生存课是让你们知晓自己的弱点，侦察课是为了提高安全系数，你们能在黑暗中视物，这是极其有利于开展工作的，搏击课是方便你们被人发现后能够反击，因为你们移动慢，又是单兵作战，即便事先留了退路，也不一定能来得及离开，搏击技能是必需的。”

“至于书法，那更是核心技术。尽管你们的工作有些枯燥，但你们可以把它当成书法的练习过程，这样将来你们退下来也可以凭这一手好字谋事。”

“你们的主要对手是城管，相信你们很熟悉这些人，但千万不能大意，他们出名的神出鬼没，又是地头蛇。”

李昂糊涂了，城管改行去看守艺术作品了？

“没错，正如有些同学猜想的那样，你们的工作就是在城市各个地方书写下面这行字！”说到这老师仿佛也有些激动，哆嗦着从兜里摸出一面小红旗，迎风一展，露出一行字来：“办证！138****3838”

老师又大声喊道：“我们的口号是在一切能写字的地方写上办证！”

据报载，某日深夜，一青年丧尸在浣熊市某公厕涂写办证广告时被一半夜尿急的城管抓获，该青年自称是在练习书法。该青年目前正在浣熊市第三监狱继续练习书法，著名摄影师陈老师和《拔芽》杂志主编艾达女士曾多次前往探望。望各地书法爱好者引以为戒，努力提高个人素质云云。

读者来信

软粉 山东大汉壮如牛

好长时间没有看大软了。无聊的工作已经将上学时对新知识的饥饿感消磨殆尽，但2009年10月孤身一人"北京逍遥游"中"大软探秘"的兴奋场面还在脑海中浮现。十年的阅读终于将我的声望提升至崇拜，林晓姐姐热情地向我介绍了密室中的每一位NPC，并将一副游戏套牌送给我作为参与TOPTEN投票任务的奖励。

在寸土寸金的北京，众小编们在各自的小坑里埋头工作，而他们使用的显示器大都还是老旧的"大脑袋"。当时我脑海中产生的第一个想法就是：等我有钱了，一定要在中关村买下一个大房间，配上最好的电脑，让大软的编辑们都舒舒服服的坐在按摩椅上写稿子。

如今"特别迟"已经一年有余了，"忘了开"还是不给开。虽然被盗号了，但我依然沉迷于对橙弓的追求。试想一下，在战火中当大家都忙着低头换弹夹时，而你却子弹无数，疯狂的横扫一切那是何等的嚣张。

最近迷上了一部视频《看你妹之网瘾战争》，惊叹于魔兽玩家们精彩的创作。在网上看完后还不过瘾，下载压缩成MP4格式在PSP上反复观赏。只有我们80后才能达到《阿凡达》的境界，而那些大神、村长、叫兽们只有在看到了真金白银的票房后才又一次的冒充好人，叫嚣着要"整合"。可他们的破烂再整合也还是破烂！"整合"只不过是他们排除异己从新包装破烂捞取利益的噱头罢了。他们利用手中的权利垄断者话语权控制着大家的思想，牟取暴利，而真正关注中国互联网发展的小编们却挤在小格格间里辛苦的工作。

哎，我什么时候才能有钱呢？

林晓：谢谢这位软粉的热心。格子间虽小，电脑里的世界挺大，编辑部的物质条件还算不错。至于钱这个问题，踏踏实实工作，勤勤恳恳干活儿，钱是少不了的。现在中国的赚钱机会应该是全世界最多的吧。不过，有钱了要做点对社会有益的事情哦。

软粉 坏香橙

林晓姐姐请入，关于现在游戏剧场的字数问题。拿到了二月下看了看，不是月中刊的栏目居然也有四个版面，依照我给8神经老爷投稿的经验，这种插图密度的水平下字数起码在6K以上，是不是现在的栏目字数又有提升过？是的话最好，我给您投稿子就不用挖空心思在4K5的容量上分段了，故事的连贯性也能提上去不少。

林晓：关于字数问题是这样的，剧场额定页面只有3页，塞满了字也只能6000左右，碰到7、8千字还不错的文章就很头痛，连载少一期又放不下，这种情况下我会从后面的读编挤出一页给剧场，因为读编也是我做，调剂起来容易一些，不会涉及其他栏目。当然要是运气好，也会遇到其他栏目正好有多的页码时候，这个都是编辑根据实际稿件情况灵活掌握的。不用过于拘泥字数，把小说写好是首要的。

堕落的艺术
——浅谈游戏与社会

■温州 大头羊

现今主流观点已将视频游戏列为"第九艺术"，将它与文学，戏剧，美术，音乐和电影并列。可以看到，"游戏"在多如牛毛的艺术门类中占一个大类，分量不轻。

然而，当今的游戏市场现在没有将它作作为一门艺术认真对待，大量只追求皮相，不看重内容的游戏产品充斥着整个市场，唯有一些老牌厂商，如任天堂、EA、暴雪等公司的作品才以其精美与精致的游戏品质来独撑大局，可以说，整个游戏产业已摇摇欲坠。

中国作为当今世界最大的游戏市场，其游戏产业的发展为人所称道，但与日俱增的还有老百姓对游戏本身的质疑与不满。网游对中国青少年的摧残早已人尽皆知，是毋庸置疑的事实。电击治疗，网瘾集中营，一系列触目惊心的事实，夹杂着无数悲痛的父母对着摄像机撕心裂肺的控诉，背后掩藏着的是一双双稚嫩而空虚的眼睛。而单机游戏市场更是一座浊气冲天的屠宰场，站得老远就吧、能闻到它的血腥味和肉骚味。整个艺术堕落了，他违背了活生生的人，违背了这个朝气蓬勃的社会。

也许在现在这个"大作频出"的市场环境下，你会认为我在无病呻吟，但我要告诉你，父母们对现状的担忧并非杞人忧天，我的评价并非自欺欺人。——看看现在的情状，你自会明白：以僵尸为题材的游戏形式大热，其中满是流血，断肢与杀戮。以"性"吸引眼球的广告在网络上遍地生根，赤裸裸的挑逗已司空见惯的占据了我们的眼球，而其宣传的游戏内容却是毫无创意，低级无聊的货色（但它并非是淫秽的——其实是"标题党"）。更甚者还有开发所谓的"性感"补丁或MOD来提升"游戏魅力"。这是冲击最起码的道德底线！他们的手段竟低劣至此！更枉谈什么"艺术"！——相反，一些好游戏却因为体积小而遭冷眼，因为内容清新而遭遗弃（在由那些"大公司"开发的"刺激"游戏主导的市场环境下，这被认为是"不合潮流的"），因为画面朴素而遭鄙视。但请问，一款游戏怎么可以将容量大，内容"刺激"，画面漂亮作为首要的评价标准呢？难道游戏性不是游戏应该首先考虑的问题吗？这种思维模式难道不令你有似曾相识之感？对，这是"好莱坞"大片式的，极度商业化的。正因如此，我们又如何期望游戏作为艺术的尊严呢？

游戏界就是一个荒唐的名利场。

写到这里，我还能再说什么呢？作为一个有志于游戏开发的大学青年，我痛苦，愤怒而无奈。难道这真是"游戏"的原罪吗？难道游戏真的如有些人所说，因其与生俱来的商业性，而注定被社会所限制，所打压吗？

不。游戏也是艺术，源于生活，又影响生活。他不是空中楼阁，不是凭空捏造出来的。那么，它理应为生活服务，为社会服务，这是一切艺术的职责，也是游戏的职责。

它本该是健康的，丰富的，美好的。

那么，究竟什么令游戏产业遭到如此残酷的对待？是什么使游戏大师宫本茂都情不自禁的吐露真言"游戏产业已走向衰退"？答案是明确的。盲目追求利润而忽略游戏作为艺术的自尊，这就是原因。有多少人会将爱情献给一个倚门卖笑的妓

女？当游戏的商业化已将其带向真，善，美的反面时，那就意味着它将走向衰退。

重拾游戏“第九艺术”的美名，除了游戏制作人怀揣着一颗艺术家的良知去做游戏，除了玩家本着一颗追求真，善，美之心去选择游戏，除了市场的自我规范与调整，更重要的是社会制度的变革，这才能从根本上改变游戏艺术界“金钱至上”的歪风邪气，使游戏艺术真正对社会负起它应尽的责任。这需要我们下一代人集体的努力。

记一次特别的盗QQ反击

■江苏 弯刀

这天我正在上网，跟QQ上玩黑的朋友们聊天，正起劲，突然我QQ显示掉线，这可不是什么好兆头。玩黑这么久了，第一感觉就是QQ被盗了，然而仔细一看，并没有异地登陆的对话框。嗯，显然是木马终结了QQ程序的进程，如果我现在登陆，QQ密码估计就不知道到谁的邮箱去了。好吧，我就暂时不登陆，先找到这个木马再说！很容易的，我在C盘WINDOWS目录下发现了个360安全卫士的图标（自从玩黑后，对安全图标反而特别警惕），这个很显然不合常理！于是，我把他剪切到了桌面，看了下属性（如图1），并没发现可疑，是360的信息，而且文件名字是UPDATA，难道是360升级文件？我错怪它了？但一想起刚刚的QQ掉线事件，我坚定的告诉自己，不可能！

接着，我就得来验证一下了，先给它脱了下壳，然后用360杀毒查杀了下,结果360大义灭亲的报毒了！（如图2）360怎么会说自己的升级程序有毒呢？不用想了，伪装的，还加了个免杀壳！

既然壳脱了，那我就把程序载入Restorator.exe，看看资源情况，果然在版本和图标下都有两个小箭头（如图3），这个就是说被修改过了资源伪装了！

好的，既然都找到你了，也确定了你是病毒，那我就不得不做点文章了！怎么也得从这个木马中得到点信息啊！于是我将这个木马载入到C32ASM中，选择16进制编辑。（如图4）既然是结束了我的QQ进程，显然是盗QQ的，那么我就搜索下QQ吧！弹出的信息令我大失所望，都是些无用的信息，比如QQ.EXE，QQ2009之类的。

无奈的按着F3往下跳，还真是峰回路转了！居然看到了QQ邮件服务SMAT，和木马的配置信息（如图5），呵呵，发达了！收信和发信邮箱都是他的，发信是需要邮箱账号密码的！而这个恰恰就是QQ的账号密码，怎么样？大家很熟悉吧？那么我就不客气啦，盗哥的Q？先给你的Q整没了再说！

OK！我用账号和密码登录了他的QQ，在QQ邮箱里找到了很多QQ账号密码信息，算了，做做好事吧！所有邮件，彻底删除！嗯，再给他留点纪念！（如图6）

好啦！本次QQ反击战，完美谢幕！嗯，泡上杯浓茶，拿起手边的《大众软件》，夜已经深了，谁在千里之外蹙着眉呢？



林晓：看到这儿，我不禁笑了。弯刀的这次反击，还真是有趣。要是人人都有这个警惕性，那些网上“强盗”们怕是不敢这么猖獗了吧。

快评

2月下的这期大软不好买，跑了好几个地方才找到。可能是因为过节的缘故吧。封面很喜欢，近几期封面都有不错的创意，要总能这样就好了。人机交互技术和物联网两篇文章连在一起看的结果，就是让我对未来的网络世界充满希望，说不定有朝一日就可以真人走进网络生活，把这百八斤肉体扔给机器人照顾。本期最实用文章当然是封面推荐的开学攒机计划，硬件栏目年年打造类似的文章，年年都能谈出新花样，不错。小编们多多努力。对了，类似冰河写的编辑部爆料文也要多一些啊，这类文章我想读者是什么时候都欢迎的，呵呵。（山东 小康）



林晓：封面出自某编辑之手，这会他又该得意了，猜猜他是谁？三月下的这期杂志你觉得怎么样？欢迎拍砖或者给小红花，E-mail给linxiao@popsoft.com.cn说出你的第一感受。精彩的评论将被刊登在杂志上，还能得到一份精美的礼物。

发帖 低成本，高回报的时代

软粉 xmengke06

我打游戏算起来也打了很多年，走过了曾经国产游戏比较辉煌的年代，之后也不知道什么时候，就发现几乎所有关于电脑的杂志都开始诉说一件事“国产游戏的没落”。盗版，网络资源共享，网络游戏，似乎都对本来就很“单薄”的国产单机游戏市场产生了巨大的冲击，不要期待这个时候哪一个制作公司可以拿出几千万或者更多，然后大放厥词的说“我们要开发一个能让单机市场复苏的游戏”，期待总归只是期待罢了，或许有公司有这个心，但是不一定有这个力啊。

国内不断的有听到一些单机游戏公司去开发网络游戏，为什么？答案是显而易见的，盈利啊，很多网络游戏没有一丝的内涵，只是重复的打怪，升级，做任务，也许很多人觉得有意思，那就让他们去觉得吧。没有剧情的游戏真的能被称为是游戏吗？那些他们觉得有意思的游戏，他们究竟能记住多少？

国产游戏究竟为什么会遭遇如此不如人意的情况，是剧情不够好？是画面不过关？还是操作系统不合适？为什么天天都在比较外国的游戏和国产游戏的差距，国产游戏还是没有一点起色？难道外国的游戏真的出色到我们不能比拟？ 我想这些答案每个人心中都有一个标准答案，也许在很多人的心中都有对国产单机市场的憧憬，一些低成本，高回报的游戏的出现无疑还是给这个市场带来了些许的星光，在现在这个时段，这可能无异是一个单机市场的出路，要让玩家知道，并不是一定要大公司，知名的制作人员才可以制作出优秀的游戏，要让回报率达到最高，这才是我们现在必须也是可能去实现的，只希望这些星星之火可以燎原。

回帖

软粉 nbmaomao

唉，其实啊，真的很无奈，真的很愤慨，一听见低成本高回报，某些人就跟打了鸡血，服了兴奋剂一样，带着荷尔蒙的味道到处搅和，不论合不合理，不论允许不允许，只要低成本低投入高回报，那就足够了。

马恩克斯说过：资本家为了利益敢于铤而走险！

可是国内的这帮人好的不学，有用的不学，非学那最下作的最无耻的铤而走险，国外资本还讲究个隐性操控，到了国内，好么，直接一顿横征暴敛，这还不算，还要连带着把这个产业一起搞垮，直到榨不出一点油水了，才善罢甘休，犹如蝗虫过境，风吹鸡蛋壳，财去人安乐般，把这个环境给破坏掉……我想我说的这些就足够代表，不能说代表，是表现出了绝大多数投机商们的丑恶嘴脸。

这不光在游戏行业，其他行业也比比皆是。

想要低成本高回报，首先是不是应该有这个资质呢？是不是不应该以圈钱和骗钱为主呢？

可惜我们看见的是什么呢？

有些时候我真觉得，中国的游戏行业陷入了泥沼，并没有死去而是奄奄一息，生死一线也不为过，可是究竟怎样起死回生，大家都明白，可是做起来比让他去死还困难。

即使降低成本，在没有深厚积淀和足够的核心向

林晓：软盘最近讨论的风气很浓，是件好事。道理不辩不明，事情不讲不透，争论只要不涉及人身攻击，都是值得鼓励的。这里选择“低成本，高回报的时代”一帖的部分讨论，抛砖引玉，希望更多人加入到软盘中去。

软盘™ POPSOFT ZONE BBS.POPSOFT.COM.CN

价值的情况下，也许只能是垂死挣扎一下罢了。

戴冠之时始游戏，而立之年难告终。
纵使雄心仍犹在，何日佳作敢姓“中”？
昔年仗剑入江湖，今日轩辕酒浇愁。
落花美人难再见，剑侠情缘难解忧。
四望列强多林立，浴血开路谁头筹？
但见云开雾散时，饕餮之宴满神州。

软粉 空苍绮墨

现在不是拿钱就能买到好东西的年代。仙剑网游化了，结果呢？轩辕也在网游化了，结果呢？它们的单机版续作依然被人期待着。

我是网游单机一起打的人。说实话，我觉得现在的网游，不光是游戏素质低，全是什么MM啊，开奖啊一类的。我总是有勇气把网游当成单机打。游戏市场最需要的就是创意，我现在可以不看任何新手说明进任何一款中国制造的游戏，因为它们全都是一样的模式，宣传词都差不多，搞美女代言什么的。我是女生我对美女不感兴趣，我就想要点实在的，能让我打发一下时间的，不用我天天念叨着出城要被高手秒杀的。

而网游公司更多的关心是今天多少在线率。我打X游戏，一个人开三个小号，加个主号，这种在线率有意思吗？游戏打了四个月，服务器彻底死服连买个东西都很难买到，有意思吗？

一旦一个创意出来，千千万万个GJM就出来了，然后又是一个千篇一律的时代。现在我宁愿守着单机，至少不会有人抢我的怪。







《星际争霸2》终于问世了，星际迷们的痴心等待，终于有了回报。（左图）栩栩如生的星际角色模型，（下图）国外玩家制作的星际争霸虫族主基地蛋糕

天平的镜头世界

（图片专栏）

■摄影 天平







小V的故事









粥粥的IT与游戏系列

天平：假日有幸去了一趟云南，遇到罕见的七彩云，据说这种云彩十几年才出现一回，让我碰上了。

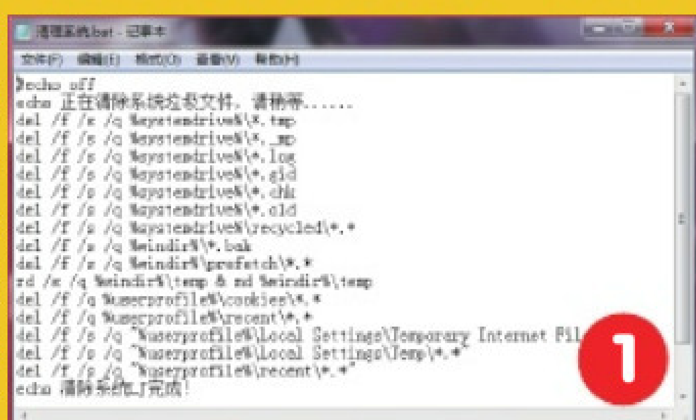
飞机光晕那张，其实就是太阳光照在机身上，投射到云层上，出现的彩虹光环。

热门软件排行榜

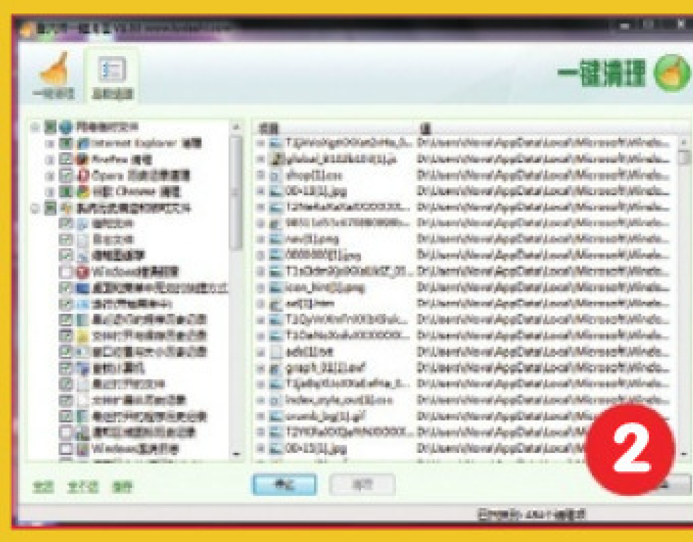
截止日期2010年03月15日

排名	票数	名称	制作公司	版本号
1	2213	QQ	腾讯	2009SP6
2	2208	迅雷	迅雷网络技术有限公司	5.9.16.1306
3	2159	360安全卫士	奇虎公司	6.2
4	2100	搜狗拼音输入法	搜狐公司	4.3.1
5	2096	千千静听	郑南岭	5.6
6	2085	KMPlayer	姜龙喜(韩)	2.9.4.1435
7	2074	QQ影音	腾讯	2.1
8	2042	谷歌浏览器	谷歌	4.0.249.78
9	2020	暴风影音	暴风网际科技有限公司	2012
10	2013	傲游浏览器	傲游天下科技有限公司	2.5.12
11	2004	瑞星杀毒软件	北京瑞星公司	2010
12	1995	世界之窗	凤凰工作室	3.0
13	1987	金山毒霸	金山软件	2010测试版
14	1957	easy Mule	VeryCD	1.1
15	1949	NOD32	ESET	4.0
16	1936	KuGou（酷狗）	酷狗科技	2010
17	1919	Photoshop	Adobe	CS4
18	1895	Windows优化大师	成都共软网络科技有限公司	7.99
19	1886	超级兔子魔法设置	蔡旋	9.1.1.1229
20	1860	WinRAR	Eugene Roshal	3.9

小白：最近在一位朋友的博客上，我见到了一篇讲述如何利用批处理快速清理系统垃圾的文章，相信经常上网的朋友们都见过它，大致内容如图1所示。如果你不太了解系统清理和优化，很可能会觉得它很管用、很方便，或许还会介绍给其他朋友。但事实上，这个批处理的功能在网上流传的过程中被夸大了，其实它远没有传说中的那么强大，随便使用说不定还会造成一些你不想见到的结果。



原因很简单，对于不懂批处理的朋友来说，它会随便删除一些有用的文件，而且没有“删除确认提示”和备份功能。就拿其中的Cookies来说，在自动登录论坛等情形时就需要它，删除之后只得手动输入，有些得不偿失。更令人担心的是，这种批处理还会将回收站中的文件也清理掉，Windows提供的“后悔药”功能失去了意义，一旦有重要文件想找回，只能通过文件恢复软件慢慢扫描，而完全恢复的概率是得不到保障的。清理系统垃圾这种工作，我们完全可以交给相应的工具软件，它们能提供更为丰富的设置（图2），不会误删掉文件。不少软件还可以定时自动清理，更何况它们还是免费的，无论是新手或者老手，使用它们都没有坏处。



为了优化、维护系统，我们也没必要学习批处理、注册表这类繁琐的知识，除非你对于操作系统的高级应用技巧或Windows原理十分感兴趣。不然就算达到目的，但花了大量时间研究岂不是很不明智？最后还要说说各种“优化软件”，首先必须承认它们有一定效果，不过作用究竟有多大还要看用户的硬件配置。以我个人的经验来说，双核心处理器与大于1GB内存的配置就没有必要使用它们“优化”了，偶尔清理一下系统垃圾，心理上得到满足就足够啦。P

大宋豪侠2

手机网游





随手互动《大宋豪侠2》
火热公测中!







随手互动 Troodon
快乐随手可得

详情手机访问：WAP.92LE.COM
北京随手互动信息技术有限公司出品

邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN